

DOCUMENT OF GA

BEST SELECTION 2001-2015

ドキュメント・オブ・ガンダムエース　ベストセレクション　2001-2015



ガンダム作品に関わる多くの関係者へ取材を行い、そしてインタビュー記事を掲載してきた小誌。2001年の創刊から15年目を迎える今号、未だ付録などで収録されていない貴重なインタビューを中心に、ベストセレクションと題して一冊の小冊子にまとめさせて頂いた。駆け足ではあるが『機動戦士ガンダム』シリーズと共に歩んできた、ガンダムエースの歴史の一端に触れて頂ければ幸いである。

CONTENTS

編集:ガンダムエース編集部
原稿:ガンダムエース編集部・倉田雅弘
デザイン:Kプラスアートワークス
協力:サンライズ

※掲載するインタビュー・対談・座談会記事は、掲載当時のものです。



2001-2003

No.001-No.016

創刊号が発売3日で完売、雑誌としては異例の重版を行なうなど、
話題騒然の幕開けとなったガンダムエース黎明期。
安彦良和氏による『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』を軸に、バラエティに富んだクリエイターたちが参加し、
刊行ペースも翌年の2002年には季刊から隔月刊へ、
2003年には月刊化を果たすなど、類を見ない早さで雑誌として成長していった。

Pick Up Cover

記念すべきNo.001創刊号!



2大メカデザイナー連載開始!



誰もが待ち望んだ祝・月刊化!



START Line Up 2001-2003

漫画・小説

No.001
■機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
（安彦良和）
■機動戦士C.D.A.
Char's Deleted Affair
（北爪宏幸）
■機動戦士ガンダムさん
（大和田秀樹）

No.003
■機動戦士ガンダムÉcole du Ciel
天空の学校
（美樹本晴彦）
■Developers 機動戦士ガンダム
Before One Year War
（山崎峰水）
■トニーたけざきのガンダム漫画
（トニーたけざき）

No.004
■名もなき戦士の物語
（鷹見一幸）

No.005
■機動戦士ガンダム戦記
Lost War Chronicles
（夏元雅人）

No.007
■機動戦士ガンダムSEED
ASTRAY
（ときた洸一）

No.010
■機動戦士ガンダム 宇宙のイシュタム
（飯田馬之介）

No.011
■機動戦士ガンダム外伝
宇宙、閃光の果てに…
（夏元雅人）
■アクシズのハマーンさん
（井上行広）

記事

No.001
■ガンダムの時代
■データガンダム
■ガンダム音楽館

No.002
■ガンダムマインド

No.003
■ガンダムが生んだアーティストたち
■ガンダム旅情

No.004
■THE ART OF 安彦良和
■GAME'S MsV

No.005
■はじまっちゃった宇宙世紀

No.007
■大河原ファクトリー
■GG研～ガンダムグッズ研究所～

No.010
■富野さん、こんにちわ

No.011
■幸せを呼ぶアッガイ

アニメ

2001/05
■OVA『GUNDAM EVOLVE』
開始

2002/2
■劇場版『∀ガンダム』
Ⅰ地球光
Ⅱ月光蝶　公開

2002/10
■TV『機動戦士ガンダムSEED』
放送スタート

安彦良和インタビュー

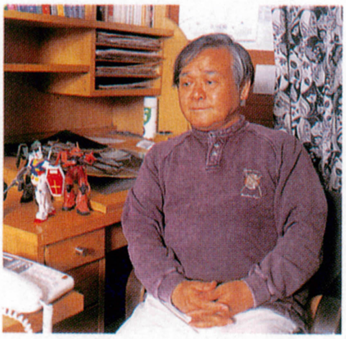
創刊号に掲載された安彦良和氏のインタビュー。連載を前にして『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』への意気込みと覚悟を語っている。この時点で2003年3・4月合併号（No．009）に掲載される原稿のネーム（内容は一作目の劇場版『機動戦士ガンダム』に相当）を、すでに描き終えていた。

——昨年、入院されていたとうかがっていますが……。

「去年の7月に肺炎でね。それが、20年前ガンダムの放映中に患った古傷のところでして…」

——20年前の肺炎は、生死の境をさまよったんですか？

「大げさじゃなくて、死ぬんじゃないかなと思いました。当時、アニメ業界では過労で心筋梗塞になって死ぬ人がいましたし、いま死ぬのはすごい心残り



だな、と思った記憶がありますね」

——昨年入院されたときには、ガンダムのマンガ化という企画は立てられていたのでしょうか。

「ちょうど富野（由悠季）さんにも相談した直後でして。最悪の場合、やるよと言っておきながら、描けないかな、なんて思ったりもしましたね」

——運命的なものも、あるように思えますが。

「いや、ガンダムにたたられてるんじゃ

INTERVIEW of YOSHIKAZU YASUHIKO

安彦良和

ついにスタートした「機動戦士ガンダムTHE ORIGIN」。アニメ・スタッフとして関わった作品をマンガ化する意味は？　そして、今後数年続くガンダム創作への意欲は？　作者・安彦良和さんに、存分に語っていただいた。

ねえか、なんてね（笑）。でも、おかげさまで病院ではやることがないから、フィルムブックを見て思いだしたりしながら、コンテ（ネーム）作業ができたので、時間の無駄にはならなかったです。全部でどのくらいの分量になるかとか、紙の上での話の運びかたがわかったりで。病院で20年前を振り返ったから、スムーズにガンダム世界にもどれたのかもしれませんね」

——安彦さんによるマンガ化は、ガンダム世界という大きなものに、ある種欠落したピースがやっと出てきた、という感じもあるように思います。

「ぼくは詳しくないんですが、『エヴァ

入院して20年前を振り返ったから、ガンダム世界にもどれたのかもしれませんね

ンゲリオン』の映像を見た人たちが改めて貞本義行さんのマンガで違う面白さを見つけて喜んでいるとしたら、そこにも今回と同じような関係があるわけですよね。昔はコママンガで見てたファンが、〝これが動いてくれたらな〟とか〝声が乗っていたらな〟という思いがありましたが、今はその逆というケースが、単なる後退じゃなくて積極的に成り立つのだったら、いいことなんじゃないかと思うんですよ。テレビで当たっているからマンガにする、というのとは違って、クリエイターそのものが移植することに対して独自に意味を認めていくということは、あまり例がな

かったと思いますね。『ガンダム』でも、おもしろいと認められるといいなと思っています」

——最近のアニメですと、キャラとメカのスタッフが分かれている方が一般的になっています。あらためて安彦さんがおひとりで両方を描かれるというだけでも意義があると思います。

「20年前は、ガンダムに限らずアニメは分業化されずにいっしょに描いていた時代でしたね。マンガ家としてのぼくも、基本的にアシスタントを使わないんで、みんな描いてますから、至らない部分もあるかと思いますが、そういう世代なんだということでわかってもら

おうと思います」

——20年という時間を経て、いまガンダムのマンガを描くことになったきっかけはどのようなものだったんでしょうか？

「きっかけは、3年くらい前に『クラッシャージョウ』や『巨神ゴーグ』で苦労をともにしたサンライズの吉井社長から〝アメリカ向けに描かないか〟と言われたことです。『ガンダム』というのはこういう世界で、こういうお話なんだよというのをマンガで見せたかった、ということでした。その時は聞く耳もたず、でした。アニメもそうですけど、マンガというのはまた大変な骨を折る仕

INTERVIEW YOSHIKAZU YASUHIKO

事で、何年もかかる長い話ですから、お断りしていました。が、昨年に山浦前社長とともに話が再びありまして、その頃から〝ちょっと待てよ、考えてもいいかな〟と思うようになりましたね」

——その間、心境の変化があったんでしょうか。

「20年というのがひとつの節目でしたね……そろそろ時効かな、と他でも言ったことがあるんですが、〝20年も経ってまだこんなに愛されているのは何か?〟ということがひとつあります。ぼくは10年ほど前にアニメから足を洗ってマンガを描いてきて、その間決して売れてはいないんだけど、歴史テーマにしても〝ああ、こういうことが描きたいのか〟と認知されてきました。これが10年前、15年前だったら、ガンダムをネタにして印税生活しているね、と言われても仕方がないんだけど(笑)、今は違う……〝マンガ家・安彦〟という居所をつかんでいて、ガンダム描かなくても食っていける人間なんだし、逆に今だからこそ、描いてもいいかなという気持ちがありますね。だいたい自分の描くスタイルとか、表現の仕方とかも、固まってきたと思うんです。そういう意味でも今はちょうどいい時期だったかな、という気がするんですよ。これが10年前とか15年前だと、マンガ家と

このタイミングだからこそガンダムのマンガ化にも意味があると思います

華麗なる安彦スターたち

アニメにおけるファースト・ガンダムの安彦キャラは、いずれも個性的で魅力的で印象に残り、まるで映画スターと同じような存在だった。「THE ORIGIN」ではどのような活躍をするのだろうか。


アムロ・レイ


フラウ・ボウ


セイラ・マス


マチルダ・アジャン


シャア・アズナブル


ギレン・ザビ


ハモン


ランバ・ラル

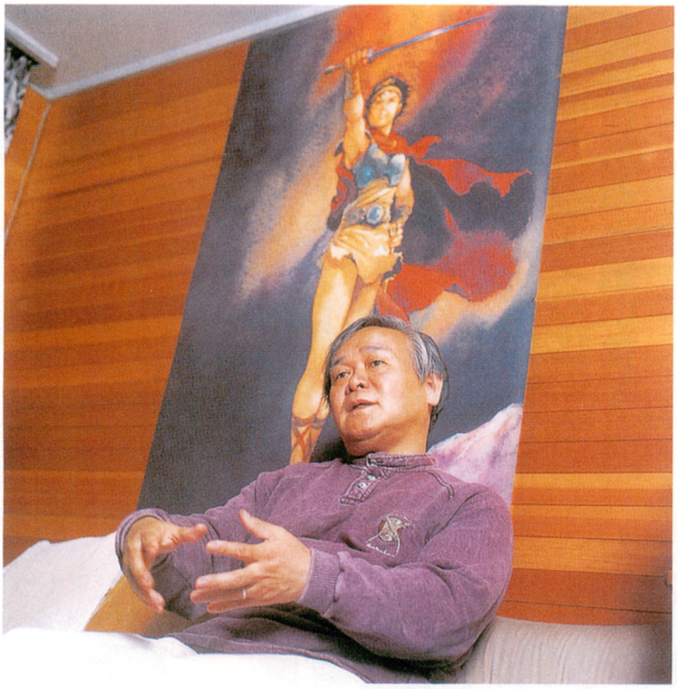
しての表現自体もグラグラしていましたよね」

——タイミングが、とても良かったんですね。

「マンガを何作か描いて、どうしてもこのテーマは描いておきたいという作品がいくつかあって、それがちょうど7割くらい描けたかな、と思っています。マンガ家ってのはだいたい60歳定年とか60歳で死ぬとか(笑)、あとは手が震えて描けなくなるとか業界では言われていて……。ぼくも53～4だから、あと長いものを2～3タイトル描いて終わりかな、みたいなことを思っていたんだけど、そこに『ガンダム』が割り込んできて、それで描こうと思っていたものが、たとえば1個飛んじゃうということはあるかもしれないけど、でもそのくらいなら自分として許せるかな……と思ったんです。つまんないことだけど『ガンダム』ってのは、自分のいらぬ尻尾で、一生懸命振り払おうとしたん



撮影／阿部岳人



だけれども、どうしても切れないというのを折にふれて感じることもあるんですよね」

――今回第1回目が発表されると、ファンは大喜びするとともに、安彦さんがマンガ家として消化したガンダムが、今後どうなっていくのだろうか、というところが興味津々で、話題になると思います。

「昨年の6月くらいに吉井社長と富野さんに会いまして、これが決定的だったんですけど、〝ぜひやってくれ、俺も楽しみだ〟というようなことを言ってくれました。やはり〝原作者・富野〟という存在は大きいですからね。それで、そのときに（おそるおそる）〝俺が描くとしたら、たぶん……いじるよ、それでもいい？〟と、言ってみたんですが、富野さんがそれを含めて賛成してくれたんですね。いじるというのは正直、怖いなという気もあるんです。ぼくには本当に20年間というタイムラグがあるもんだから、その間ガンダムを愛し続けてきた人たちにとって背信行為になったり、あるいは、〝作り手、スタッフだと言いながら、あいつはガンダムのことを何もわかっていないじゃないか〟と言われる可能性もあるわけで（笑）」

20年間、ガンダムを愛し続けてきた人たちを裏切りたくはありません

――それはないと思いますが（笑）

「ただ、富野氏とか大河原（邦男）氏とかぼくは、役割は違いますけど、やはり産みの親なわけですから、決して不当ではないと思っています。それぞれいきさつを知っているわけですし。あそこは、実はあんなふうではない方がいいんだとか、諸般の事情でああしたけど本当はね、とか……。ドラマ的には富野監督がいちばん思う部分が多いわけだし、ぼくはぼくで絵を描きながら思っていたことがあるわけです。こういう展開にすればもっとわかりやすいとか、これはいくらなんでもウソだろとか……。それは僭越ながらいじらせてください、とだけのいうことなんです。これ

マンガ家・安彦良和の代表作







処女作は、『アリオン』（写真上・中公文庫版）。連載開始は、ファースト・ガンダムと同じ1979年だ。ギリシャ神話を題材にしたファンタジーで、1986年に自身の監督によって劇場アニメ化。『ヴィナス戦記』（写真中・学研版）は1986年連載開始。惑星改造後、入植が進んだ金星を舞台に展開する未来戦記で1989年に劇場アニメ化。『王道の狗』（写真下・講談社版）は1997年連載開始、明治時代の北海道刑務所からの脱走者2人が新政府の矛盾に気づいていく。

ファースト・ガンダムはぼくにとってのガンダムのすべてみたいな感じがあります

が正解だとか、正しいとかじゃなくてね。造形的なことも含めて、〝ガンダムが好きだ〟と言ってくれる人たちを、傷つけたり、あるいは混乱させなければいいな、と思っています」

――この20年間、コンピュータひとつとってもだいぶ変わりましたしね。

「そうだよね。アムロが顕微鏡をのぞいて〝このコンピュータ組んだら食べるよ〟ってところとかね（笑）。理詰めにこだわっているわけじゃないけど、ガンダムのマニュアルを拾って読んで理解しちゃうなんてところは、それはないだろうとかね。決してオリジナルのアラ探しをするわけじゃなくて、20年前の事情で、あのときはその描き方しかできなかった……でもいまは〝そうじゃないだろ〟ということもいっぱい出てきているわけです。ぼくはファースト・ガンダムがすごく好きで、あの富野演出が大好きな人間ですから、決して揚げ足を取るつもりはないです。〝コアファイター〟はやめたいな〟と思ったのも、なぜコアファイターが存在したかというと、おもちゃとしての要請しかなかったからですよね。それがデザイン的に補強されたりしてガンダムの定番になっていますんで、それを今〝消す〟ということはしませんけれど、事情を知っている者として〝あれはどうもな…〟という

マンガ家
安彦良和
プロフィール

1947年北海道生まれ。アニメの代表作は「勇者ライディーン」「超電磁ロボ コン・バトラーV」「わんぱく大昔クムクム」「ろぼっ子ビートン」「無敵超人ザンボット3」「巨神ゴーグ」など。「機動戦士ガンダム」では、アニメーション・ディレクターを担当。「ヴィナス戦記」監督を最後にマンガ家に転進。「ナムジ」「虹色のトロツキー」「マラヤ」「ジャンヌ」など作品多数。



気持ちなんですよ。

とにかく、ファースト・ガンダムの流れは、ぼくにとってガンダムのすべてみたいな感じであるので、大きな根幹の部分で変えたい気持ちは、まったくないですね。変えるよ、直すよというのは決して大きな部分ではなく、気になっていた部分です。アニメと違ってマンガってのは、描き手だけの問題で済みますから……」

――実際に描かれてみて、感触はどうだったでしょうか？

「どうしても映像としてのガンダムが一回焼きついているから、〝変えるぞ変えるぞ〟と言っておきながらも、これはこのアングルしかないだろう、このアクションしかないだろうというのは、すごく縛りとして感じますね。心理描写とか人の絡みにしても、たとえばアムロとフラウ・ボウの〝走れ！　フラウ・ボウ……〟というシーンとか、あれなんかはどうにもいじれないんですよ。セリフもあれしかない。余計なことをする必要もないし、はしょりもできないという……。まったく映像のなぞりなんですけど、なぞっていながら〝これしかないよな〟と思うんですよね。始める前に心配していたのは、20年も前のものをなぞるということは、徒労ではないかと思ったんですよ。考えただけでもそんなむなしいことはできないって……。ところが実際やってみると、それほどむなしくない（笑）。それは原稿を描いてみての発見でしたね。よかったです。でないとこの先、5年も6年も描いていけないですから。なんか〝いけそうだ〟という感じがしています」

――アニメの映像は、どうしても流れると消えてしまいますが、マンガは手軽に再読できます。ガンダムの映像がある種、理想的な形で定着して手に取れるだけでも意味は大きいですよね。特に、今回の安彦さんのマンガ版は、2世代で誌面を指さし会話しながら読まれることにもなると思いますね。

「20年というのは、初回の放映から好きだという人もいるだろうし、アニメは知らないけどプラモデルで知ったとか、人づてに聞いてハマったとか、親から聞いて見たとかね……まさに2世代なんですよね。だからいろんな人たちがいて、それぞれこだわりも違うと思うんだけど、その間ずっと〝あっしには関わりのねえことで〟と言っていたぼくなんかよりも切実に思い続けた人たちが2世代にもわたっているのは、すごいことだと思うわけです。その人たちの前では〝俺は新参者〟みたいな感じがするんだけど、でも作ったのは俺たちなんだよな……という、難しい立場ですよね（笑）。ですから、この機会にこうしてみたい、ああしてみたいということも、調整をつけながら描きたいなと思うんです。石がいくつか飛んでくるかな、と覚悟しながら、いいリアクションを期待しています」

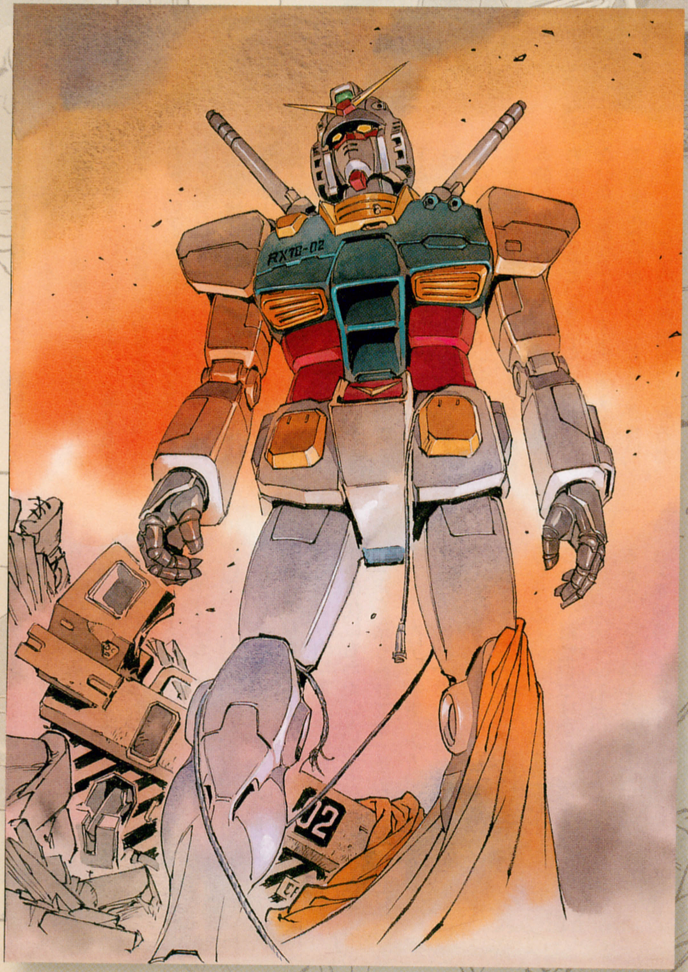
（インタビュー構成・氷川竜介）

236P〜の「ガンダムの時代」もあわせて読んでみよう！


わっ
い
いきていやがったんだ！
こいつ‼
頭部バルカン……
これが発射ボタンか！
よしっ


うう
RX78-02
127

オリジン始まりの時——


RX78-02
02

大河原邦男インタビュー

安彦良和氏同様、創刊号に掲載された大河原邦男氏のインタビュー。こちらではメカデザイナーになった経緯から、TV『機動戦士ガンダム』制作当時の状況など、長い間アニメーション制作の現場に携わって来た大河原氏ならではの、貴重な証言が確認できる。



INTERVIEW of KUNIO OKAWARA
大河原邦男
メカニカルオフィスへようこそ

ガンダムをデザインした大河原邦男もまた、アニメのメカデザイナーの草分けだ。ガンダムやザクは、いったいどのように誕生したのか？　今日もメカを産み出す大河原さんのメカニカルオフィスを訪ねてお話をうかがった。

――大河原さん、安彦さんと、お二人そろってガンダムの新作を手がけるということで、ファンからの期待も高まっています。

大河原　設定と言っても、今回は安彦さんがメインだから、漫画に登場するものが正式版だと考えています。設定書も露出しなくて良いと思っていたくらいなんで。

――さっそくですが、安彦さんの漫画のご感想はいかがでしたか。

大河原　改めて安彦さんのすごさを再認識しましたね。大変な仕事ですよ。これだけ描ける漫画家さんっていないですから、天才です。絵のうまい人は、どこまで行ってもうまい。止まっている絵が動いて見えるから困っちゃいますよね（笑）。ぼくは、アニメーターの経験がないから、イラストを描くときにポーズだけでも大変なんですよ。

――安彦さんと今回のお話をされたのはいつごろですか？

大河原　1年くらい前に安彦さんの入院されていた病院に呼ばれたんです。そのときもうガンダムとザクが戦ってるところなど、ラフをたくさん描かれていたんですね。それをもとに設定化したんです。ガンタンクも、安彦さんの戦車好きそうなところがよく出ていますよね。

見よう見まねでメカデザイナーになってもう30年近いんですね

――さて、ガンダムも親子2世代の時代ですので、今回は新しいガンダムファンのためにも、大河原さんのメカデザイナーの草分けとしてのお話と、放映時の雰囲気などを改めてうかがいたいと思います。竜の子プロに入社されたのがスタートですよね。

大河原　4月に竜の子プロに入ったんですが、10月には『科学忍者隊ガッチャマン』（1972年）を放映しているんです。中村（光毅）さんが課長をされてた美術課に配属されて一週間で、背景の練習をやっている途中に「メカを描かないか」と声かけられてすぐ始めたから、アニメのことをほとんど知らないうちにメカデザイナーになっちゃったんですね。最初は中村さんの見よう見まねですよ。手とり足とりという感じではなかったですね。

――『ガッチャマン』では、中村さんに続いて大河原さんがメカデザインという役職でクレジットされますね。

大河原　中村さんからのバトンタッチだったんです。1話目から小物などはやっていましたよ。各話演出が絵コンテを持ってきて、これが欲しいとデザインすべきところを丸で指定する、そんなやり方です。SFだから、ワンカットでも欲しいと言われれば腕時計やネジ回しにしてもデザインしなければいけなくて、いろんなものをやったからかなり勉強になりましたね。ガッチャマンが終わったら、美術課に背景マンとして戻るという条件がついていたんですが、『破裏拳ポリマー』（1974年）、『宇宙の騎士テッカマン』（1975年）と続いたでしょう。『ゴワッパー5ゴーダム』（1976年）でメインをやって、途切れることなく今日に至ってしまって、もうすぐ30年なんですよ（笑）。

――まさにパイオニアですね。ガッチャマンと言えば、ゲストでギャラクターの科学者で「オガワラー博士」というのが出てますね。

撮影／可児保彦

敵メカのザクについては商品化されないからこそ勝手にできたんですよ

大河原　はいはい、助手の「ナカモーラ」とかね（笑）。

――あれでお名前を覚えました。でも、あの博士の絵に引きずられてずっと年配の方だと思っていたんですよ（笑）。

大河原　竜の子は社員だったんで、文芸部のライターも近くにいましたから、遊びに行っていましたね。そうしたら名前を拝借されたわけなんです。

――サンライズ作品を担当されるきっかけは？

大河原　中村さんとメカマンという会社をつくって、『無敵鋼人ダイターン3』（1978年）をやったのが最初です。企画はザンボットの前なんです。

――当時は、各社でいろんな作品を担当されていたんじゃないでしょうか。

大河原　その頃は竜の子出身の人がいろんな会社に入っていたんで、仕事を持ってきてくれて。サンライズさんもきっかけは竜の子出身の方です。女房子供を食わさなければいけないから、イヤだとか言ってられなかったですよ。サラリーマンと同じだけ稼ぐためには、仕事を相当早くこなさないと出来ないですからね。

――ダイターン3は変形するロボットでしたね。

大河原　立体を持っていった方が話が早いということで、変形する見本をつくって持っていきましたね。

――それはあそこの工作機械で？

大河原　いや、その頃は旋盤を持っていないから木を削ったんですよ。接着剤でつけて、こういうふうに変形しますよって。あのころは変形するロボットなんてほとんどなかったから、サンプルも全然なくて、全部自分で考えなければいけないわけです。

――それで、ダイターンの次がガンダムになるわけですが……。

大河原　ガンダムは、ザンボット、ダイターンでおもちゃが売れたんで、3本目はサンライズがやりたいものをという流れを企画の山浦（栄二）さんが作ったんですね。最初はSFものということだったんで、「宇宙の戦士」（ハインライン作）のスタジオぬえさんのイラストをヒントに、安彦さんがガンキャノンをつくられたんです。でもこれが主役だと売れるかどうか判らないので、急遽ガンダムという主役ができたんですね。プレイバリュー（変形・合体等）を持たせて、コア・ファイターを中心に3体用意すれば良いかということで、キーワードは「マッチ箱」でした。ふたと箱があって、入れ替える遊びだって言ってましたね。

――それは大河原さんの発案なんでしょうか？

大河原　いや、ガンダムに関してはいろんな人の意見が入っているんです。ああでもないこうでもないとやってましたから。ただ、敵に関しては商品化がされないという時代だったですからね。かなり勝手にできたんですよ。

――ザクは、いまではガンダムと双璧のキャラクターになっていますが……。

大河原　富野監督の発注は、確か「ぼくの希望はモノアイにしてちょうだい。後はご勝手に」（笑）。ガンダムがアメリカ軍だとしたら、ドイツ軍だとどうな

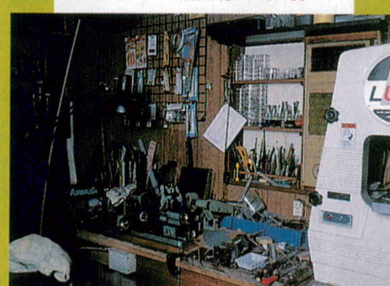
これが大河原メカニカルオフィスだ



▲大河原さんのオフィス。左端が素晴らしいデザインの生まれる作業机だ。書棚には資料がぎっしり入っている。



▲最近導入したというパソコン。すでに3Dソフトがインストールされて、立体によるデザイン作業も行われている。



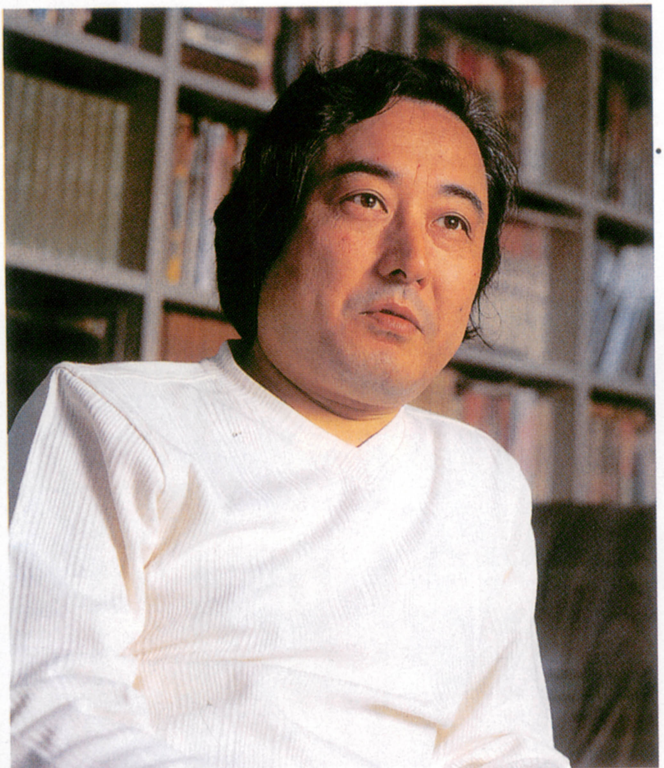
▲オフィスに隣接した工作室。ボール盤や旋盤など、工作機械がぎっしり。ここで立体の検討をすることもある。



▶オフィスの表札。メタルプレートによる上品な仕上げの中に、ハロが配置されているのが可愛い。



◀ガンダム本編写真より。大河原デザインのハロは、安彦さん、富野さんはじめスタッフの人気者だ。



大河原邦男プロフィール

おおかわらくにお●造形大学でテキスタイル（服飾デザイン）を専攻後、繊維、服飾関係の会社を経て竜の子プロに入社。メカマンを経てフリーとなり、アニメ・メカデザイナーの第一人者として各社で多数の作品を担当。現在ではゲーム関係の仕事が多い。

るかなと考えてザクを作ったんです。日本軍の航空服のプロテクターみたいな胸のところだけ色が違うのがありますよね。あれでイメージが浮かんだですよ。どうせ商品化もされないし、1話でドッカーンと消えていく使い捨てメカだと思ってたんですよ。

——当時だと、敵は「怪獣」と呼ばれるやられメカだったですもんね。

大河原　しかも、そのころ4本やっているから、早く終わらせて次の『ゼンダマン』をやりたかったんです（笑）。あれはね、場面を想像しながら「ダイコン、ダイコン」なんてニヤニヤしながらやっていて楽しかったんですよ。

夢よりも量をこなす中から生まれるものがあるんじゃないでしょうか

——4本というと、『ザ・ウルトラマン』『ゼンダマン』と『ガッチャマンII』ですね。ガンダムは、やっぱり皆さんかけもちなんですね。

大河原　そうそう。4本こなせるぐらい手が早くなければ食っていけなかったですから。物理的に言っても2日はかけられないですよ。

——夢を壊すなとか言われそうですが、実像を伝えるということも大切だと思っているんですよ。

大河原　「食うためにやってるんだ」というと、嫌がる人が多いんですね。夢を持たせてくださいって（笑）。でも、量をこなす中から生まれるものがあるんじゃないでしょうか。50本近くやってる中で、そのうちの何本かが当たった、ということなんですよね。

——話を戻しますが、第1話をご覧になったときは、どうだったですか。

大河原　放映の1月ぐらい前に初号を見たときには、みんな新しいものができたって感激してました。うれしかったですよ。ぼくも自分が見て「これは面白い」と思ったのは初めてでした。それまでは、言い方は悪いけど、たかが漫画、子供向けの仕事と思ってやっていましたからね。でも、ガンダムはちょっと違うぞ、と身震いしましたね。

——ところで、パソコンをお使いなんですね。3Dソフトでデザインされているんでしょうか。

大河原　ゲームの仕事が多いから、勉強を兼ねて始めたところなんです。

——あ、これはジ・オリジン用の？

大河原　まだ秘密にしておいてくださいよ（笑）。図面を引かないで、いきなりやっていくんですよ。ぼくのデザインは、だいたい球と直方体だから模型と一緒ですよ、パーツを組み合わせていくのを手でやるか、パソコンの中でやるかの差しかないですからね。まだお恥ずかしい出来ですが。

——いや、すごい。大河原テイストになってますね。感動しました。新ツールを得て、ますますのご発展を期待しています。ありがとうございました。

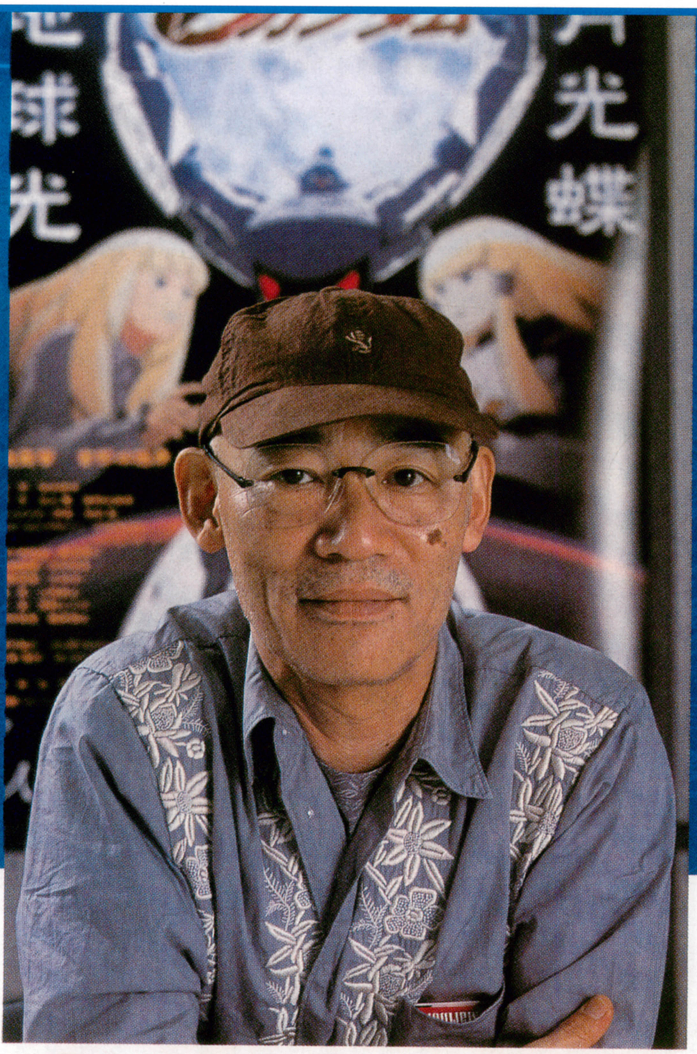
富野由悠季インタビュー

2002年の劇場版『∀ガンダム』公開決定時の富野由悠季監督へのインタビュー。全50話のTVシリーズを、二本の劇場映画として編集する難しさを通じて、『∀ガンダム』という作品のテーマ、現代社会への視線と話題は広がっていく。

映画化速報！

ヒゲの∀ガンダムが銀幕に帰ってくる！

1999年から2000年の世紀末、多くのファンの魂を癒した『∀ガンダム』が、2本の総集編映画として還ってくる！　どんなまとめ方になっているのか、願いはなにか、富野総監督に聞いてみた！



富野由悠季

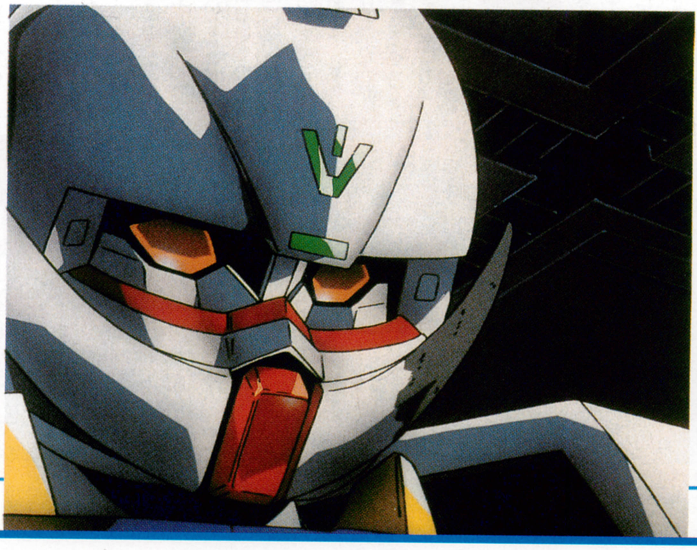
INTERVIEW of YOSHIYUKI TOMINO　photo／河村和男

――待望の『∀ガンダム』劇場版の公開が決定ということで、富野総監督にお話をうかがいたいと思います。

富野　今日（8月6日）、第1弾のポスターが上がってきたところです。最初のアタック、アイキャッチャーになるものを、『∀』という作品のテーマにこだわったポスターづくりをしてしまったら、ますますわかりにくくなると思いました。ですから、はっきりアニメだということを示し、「ロボットものだけどこうなのだ」……つまり「武器を持っていないだろ？」というところを強く意識しました。作品の独自性は見ていただければわかるはずなので、何よりも今までファンでなかったふつうの人たち、ロボットものに興味のない人たちでも、「え、何なんだろう」と感じられるものが出せたらよいとも思っています。映画の方も、まさにそういうまとめ方にしたつもりなので、アニメに興味がない方が見ても、きっとおもしろいと思っていただけます。

――公開日はいつでしょうか。

富野　来年の2月9日です。2本だてではなく、『地球光』と『月光蝶』の2本の映画



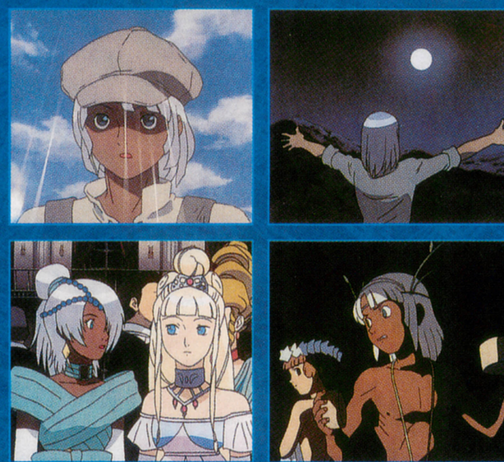
∀ガンダムの世界

黒歴史とは…？



かつて宇宙世紀と呼ばれたことのある時代の記録は、この世界では太古の「黒歴史」と呼ばれて消去または封印されている。原因は、地球規模で起きた未曾有の大惨事にあると言われている。黒歴史の機械人形（モビルスーツ）は遺跡となって地中に埋まり、発掘されて新たに武器として使われているのだ。

月から来たロランの物語



主人公はロラン・セアック。ムーンレィスの地球帰還計画のため、正体を隠して月から調査のために送り込まれた。豊かな暮らしと自然に満ちた環境に触れ、「地球はとてもいいところだ！　みんな早く還ってこい！」と月に向かって叫ぶ。だが、帰還作戦は戦争に発展、ロランはホワイトドールの神像に隠されていた機械人形に乗り、地球の人びとの側について戦うことになる……。

アニメにもロボットものにも 興味がない方が見ても おもしろいと思っていただけるものに

を日替わり交代で上映する「サイマルロードショー」という形式にします。

——それも変わった方式ですね。

富野　ファーストガンダムでも、似たようなことをやりました。TVアニメのダイジェスト版映画は実写の監督が呼ばれてやっていたのを、「他人には渡さない」とTV版の監督が編集したのが、実はファーストガンダムが初で、しかも1本ではなく3本の映画にしてしまうことをやりました。

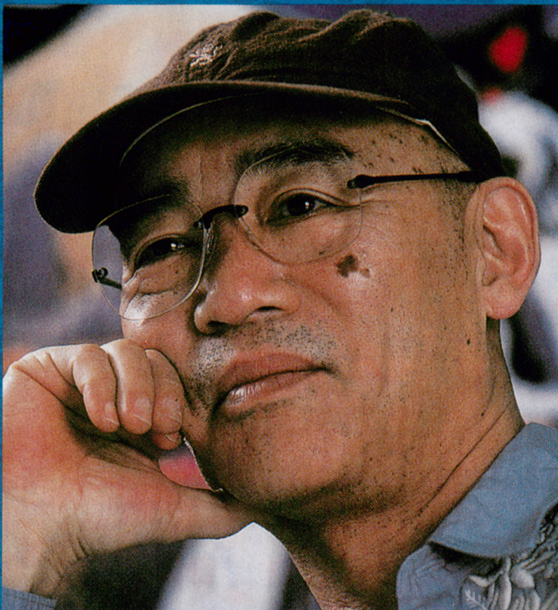
　今回の日替わりも、館主さん側の協力がないとできないことなんです。毎回、作品に予告編をつけて1本に編集して上映しているので、日替わりにすればリールをもう1つ用意するか、毎日上映のための編集をしなければならないのです。今後、小屋（映画館）単位でプログラムの組み方がもっと自由にやっていけるようになるために、今回のような興行形態が試金石になるのではないかという気もしてますし、新しい動きに混ぜていただけて、『∀ガンダム』は本当に幸せだったと思っています。

　お客様の立場でも、拒否反応はないのではないかという気がしています。4時間を超える映画は自分自身でも苦痛ですから、「4時間半を一気に見てください」から「申しわけないですが、2時間20分ぐらいずつ1週間のうちのどこかで2回ぐらい時間を空けてくれませんか」になったことで、だいぶ気分が楽になりました。今回、ガンダムならということで協力してくださった方々には本当にありがたく思っています。

　内容的にもこの全4時間半のフィルムで、1年分オンエアされたTVシリーズの持っている持ち味は見ることができると思っていますので、これを機会に、アニメの世界で何をやろうとしているか、宮崎アニメだけでないもう1本の柱がこちらにあるかもしれない、ということを、ぜひ今回の映画版で見てほしいです。むしろこれは、ガンダムエースというところに閉じ込めてほしくないので、今日はじめての取材がガンダムエースだということに関しては、ものすごく不愉快です（笑）。

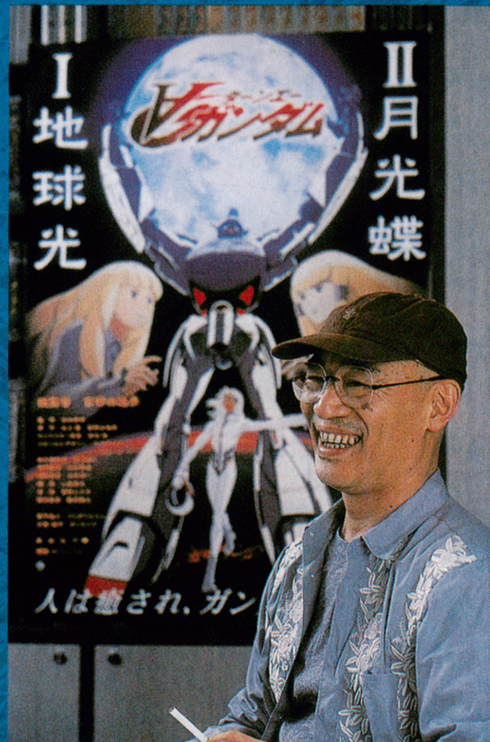
——まあ、そうおっしゃらずに（笑）。そもそも『∀』を映画にしようと思った理由を教えてください。

富野　簡単な話で、TVシリーズをはじめる時から映画にまとめたいと思っていました。ですから、映画化できる作品がつくれるかと、TV版を制作中はずっと戦々恐々としていました。しかし、TVのラスト近くのコンテ作業に入った時には、間違いなく映画版にできるという確信を持って作業を進められました。そういう意味では、当初からの予定どおりです。『∀ガンダム』は夕方



富野由悠季プロフィール

1941年小田原生まれ。虫プロを経てフリーとなり、タツノコプロ、日本アニメなどで演出家として活躍。『機動戦士ガンダム』でロボットアニメを変革し、日本を代表する監督のひとりに。代表作は『海のトリトン』『勇者ライディーン』『無敵超人ザンボット3』『聖戦士ダンバイン』など多数。



のとても早い時間にオンエアされてましたから、視聴率がよいわけがないのです。さらに10万人、20万人単位の人に見てもらえるような形態にしてあげなければいけないから、劇場で公開してもよいものをTVでつくっておくということに賭けたわけです。そのことは、本当にスタッフも2クールを終わるころから具体的にわかってくれましたので、かなりその気分が見えるものになっていました。

このように旗を振ってみせることは率先すべきだろうと思います。こんな窮屈な時代だからこそ息が抜けるもの、そしてアニメの間口を、今までのロボットものやジャパニメーションと呼ばれるものの、狭いところへ狭いところへ落とそうとしている周辺関係者の意識を改革するためにも、こういったとても記事を書きづらいテーマを投げかけて、互いにエクササイズする必要があるのではないかと思っています。

まとめているうちに時代と人々が対決している物語だとわかりました

——1年近いものをまとめていくにあたり、どこにフォーカスをあてたのでしょうか。

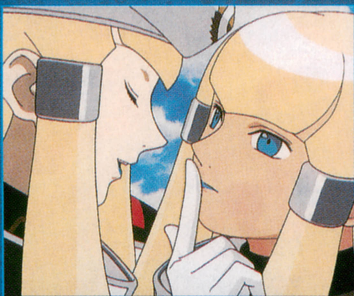
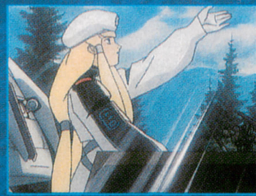
富野　まとめ方については問題ない、ということがわかりました。今回は、映画の持つ機能をフルに発揮してまとめています。そして、20時間ぐらいのフィルムを4分の1以下に落としていく作業の中で、はっきり気づいたことがあります。TVシリーズ50本ぐらいの物量のストーリーと物語の雰囲気を承知していた上でまとめるぐらいでないと、長編映画をつくってはいけない、ということです。映画のオリジナルストーリーものは、むしろ引き伸ばし作戦をやっているほうが多いでしょう。本来、映画は膨大な物量をすべて隠して、メインのところを構成して映していくもので、それで原作に等しい表現ができる機能があるということが本当にわかりました。

——ドラマの中心はディアナとキエルではないのですか。

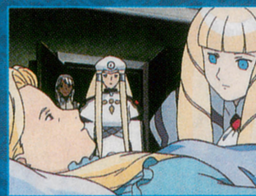
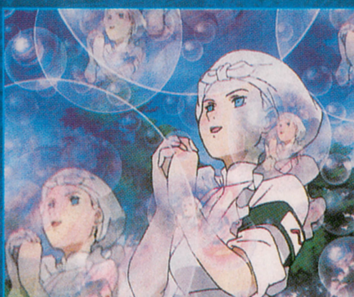
富野　「ディアナとキエルの物語」としてまとめようと思って始めたのですが、そのコンセプトが1本目をやっている時に破綻しました。次に困った作品だと思ったのは、「時代と人々が対決している物語」だということがわかってしまったことです。3時間ぐらいの1本物にまとめられればよいと思っていたのが、そういう話ならボリュームが必要ということになり、第1稿のコンテは8時間ぐらいになったのです。その上で、「映画とは何か」という機能を考えて、代表的なエピソードでつないでいって、なおかつ落としていくエピソードを雰囲気がわかるような映画的なつなぎ方がぜったいにある、と考えまして、整理するのに1年近く苦労したわけです。

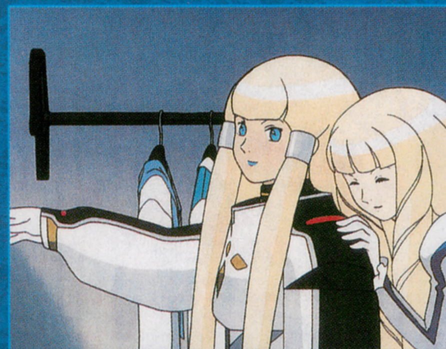
∀ガンダムの世界

ディアナとキエル…名作の香りただよう優しい世界

ディアナ・ソレルはムーンレィスを束ねる月の女王。キエル・ハイムはロランが運転手を勤める鉱山主ハイム家の長女。どちらもロランの憧れのひとである。二人はお互いがあまりに似ていることから、ある日ふといたずら心を起こして入れ替わってしまう。ディアナは地球を旅する中で、長き歳月を経て復興なった豊かな大地を見つめ、自らのいのちのあり様を考え直す。一方、女王を勤めることになったキエルは、ディアナの心中に潜んでいる大きな願いと悩みに気づき、見事に代役を務める。この二人に導かれて、『∀ガンダム』の物語は、大きく華開いていく。



その作業の中で、これは「月と地球」という2つの対立の話ではない、ということがわかったんです。両方含めてひとつの文化、ひとつの文明です。その中で生かされている人たちが、時代を是とするのか否とするのか、といった物語ではないかということがわかりました。そうなると、今度は対立している時代を批判したくなりますし、批判することも簡単ですが、時代を批判することもやめる構成にしました。

――それは、今の日本の現在の状況とも関係があるんでしょうか？

富野 この数年の日本の状況をみていっても、嫌なことのほうが多いでしょう。政治家にも不信のある中で、最近、小泉純一郎（首相）という「顔」が見えてきた時に、みんなが少しだけほっと息をつきましたよね。こんな風に、人が息がつける何か可能性を感じさせてくれることが、とても大事なことだということをみんなが実感しています。そうしたとき、いま現実にあることは全否定したり、うかつに批判することはいけないだろう……まずそれを飲み込んだ上で、次にどうするかという、「力」を自分たちが手に入れなければいけない、と考えるようにしました。具体的な解決策は見えないけれど、まず今という状況を肯定した上で、次にどうなるかという期待感を持たせるしかないと考えて『∀』のまとめをしたつもりです。

顔が見えてほっと息がつけることの大事さを実感しています

――そのことと、「人は癒されガンダムを呼ぶ」というコピーは関係あるんですね。

富野 もっと日常生活の中で息を抜く、リラックスする時間を皆が獲得しなければいけない。その方がぜったいに生き延びるということだけはわかったのです。同じことを皆さん方も本能的にわかっているから、「癒し」という言葉が蔓延してしまっているのです。ですから、本当は流行語は使いたくなかったのですが、別の言葉にすると煩雑になるばかりなので、やめたのです。

作品、つまりソフトには、きっと人を癒す力があると思うのです。1千万人単位のいちばん感じやすいビビッドな世代の人たちが、もし息が抜けたなら、それは国家にとっても世界にとってもネクストのための大きな力になる、ということです。

――『∀ガンダム』のお客さんに対して、そういう視線があるわけですね。

富野 この数年は単純に「息を抜く時代」ではないかと、現実の皆さん方のお仕事の仕振りを見て思うのです。リストラの風が吹き、定職もなくなるかもしれない。しかし、サラリーマンがフリーランスになったら、はじめからフリーランスの奴がはじき飛ばされる世の中であるわけで、生き続けるこ

∀ガンダムの世界



原因も結果もすべては関係性の中にある大きな物語を手に入れました

とは、本当に深刻になってきています。しかし、そんな状況で気持ちまでも深刻になったら、自分でパンクして自壊してしまうのです。ぼく自身も数年前にそれを本当に実感しました。それなら、息を抜くしかないだろうと。

――それが今回の映画にも反映されているんですね。

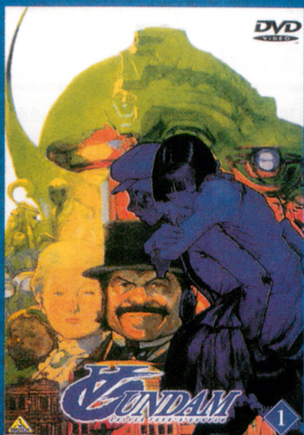
富野　『∀ガンダム』は群像劇ですが、この群像劇は、今まで言い古されてきた群像劇とは少し違うのです。いちばん言いたいことは、こういうことです。人は、みなそれぞれにもたれあって助けあって……嫌な言い方をしますが……それぞれに癒しあって、慰めあったりして生きています。それも実をいうと、人と人とがいじめあって、人と人の誤解があって、人と人との嫉みもあって妬みもあるから、そうなっているのです。つまり、原因も結果もすべて人の関係性の中にある……そういう大きな物語を、ついに巨大ロボットものが手に入れたのです。『∀ガンダム』は、そういう物語です。これで「以上!」と言いたいですね(笑)。

――では、特にガンダムに熱中している「ガンダムエース」の読者に対して、メッセージはありますよね?

富野　今回、福井晴敏さんの『∀ガンダム』小説版が文庫化され(『月には繭　地には果実』幻冬舎文庫)、社会学者の宮台真司さんが下巻の解説で、「オタク系の大学生がとまどっている」「同時代に対する激烈な批判性がない」と書かれています。それは、正しいと思います。ですが、いまはわれわれが持っている技術的なノウハウやものの考え方が旧来のままであるために、新しい方法論を見つけ出せずに、本当に苦しんでいる時代だと思います。最先端の技術者も含めて、商業主義の中で、成果が効率とか売上が上がったか下がったかだけで判断されることに対して、皆が疲れています。ではどうするか、ということです。気持ちよくなりたいために、ガンダムのマンガや記事を読み、ガンプラで楽しむのもよいけれど、それは一時の楽しみにして、そろそろもう少し自分たちで考えてほしいのです。そのようなことを考えるために、『∀ガンダム』をつくった部分があります。

『∀』が、なぜ時代をとばしたかを本気で考えてほしいんです。今の科学技術やものの考え方だけで世の中を推し量っても、それは時代の風潮ということに過ぎません。これから数百年単位で考えても、どうもこの2千年で学習したものでは、これ以後の千年を生き残れないのではないかという不安を、皆が感じ始めているのではないでしょうか。だからガンダムに埋没したりもする

DVD情報



TVシリーズは、バンダイビジュアルから全13巻でVHSビデオ、LD、DVDが発売中。全巻とも安田朗さんの描き下しジャケットつき。封入特典として、氷川竜介・藤津亮太編集の「∀ジャーナル」が添付。DVD番号はBCBA-0321〜0333。

2大∀ガンダム・クリエイター画集続々登場！

シド・ミードSENTURY







A3変型版／176ページ／予価:本体5000円（税別）／9月下旬発売予定

映画「ブレードランナー」で世界的に有名なデザイナー、シド・ミードの3作目になるデザインワーク画集。'85年以降、「ストレンジ・デイズ」「JM」「ミッション・トゥ・マーズ」等のハリウッド映画や「ヤマト2520」「∀ガンダム」等の日本アニメ、テーマパークやインダストリアルデザイン等、200点以上のデザインワークを一挙収録！ それぞれにシド・ミードによる解説と作品紹介を併載した保存版豪華画集。



安田朗　∀ガンダム　デザインズ

B4変型版／定価:本体4000円（税別）／9月下旬発売予定

キャラクターデザインをつとめた安田朗の初画集。ビデオパッケージ、CD、雑誌への描き下ろし、彩色設定にいたるまですべての∀画稿を網羅。画稿すべてに対しての本人コメントを収録。初出イラスト多数。

のですが、そろそろ次の百年を考えようと立ち上がらなければならないのです。

その解決は、巨大ロボットアニメのガンダムの枠組みではできないから、時間を5千年とか1万年単位でとばしてみたのです。それも具体的に何年とばしたかについては、意識して不明瞭にしています。そんな簡単にデジタル上の計算で解決などつかない時代にきているということですね。カプセルの中にいたらカプセルごと焼かれるぞ、という時代にきているということをきちんとわかっていただきたいのです。

アニメやコミックを楽しむ世代の人たちが疲れているのはわかります。ですが、疲れ

時間を大きく飛ばしてみた その意味を 本気で考えてほしい

っぱなしなら本当に皆で死ぬかもしれない、と感じてほしいのが『∀』の物語のいちばんの根本にあるのです。しかし、悲惨な部分をえぐり出してみせるなどということは、他の作品がやっていることですから、それをしないで、今度はエンターテインメントで息をつかせるというふうにして、「個人の顔」を見せるようにしました。顔が見えているだけでも取り柄があると思うし、息をつくことをこの1、2年やってから、ネクストに向かうべきではないかと思います。なので、「ガンダムエース」はあまり見ないほうがよいということが基本的なメッセージになるわけです（笑）。

――（笑）。ガンダムエースは、そういうガンダムの精神をずっと引き継いでいくものだと自負してもいるのですが。

富野　これだけ出版物のある中ですから、あってよいのです。しかし、これに溺れるなという意味なんです。趣味としては悪い趣味ではないし、好きであって欲しいのです。ただ、それはたえず表に出すものではなく、自分のバックボーンとして置いておくべきことでしょう。事実そうしている技術者や教育者はかなりいらっしゃいます。

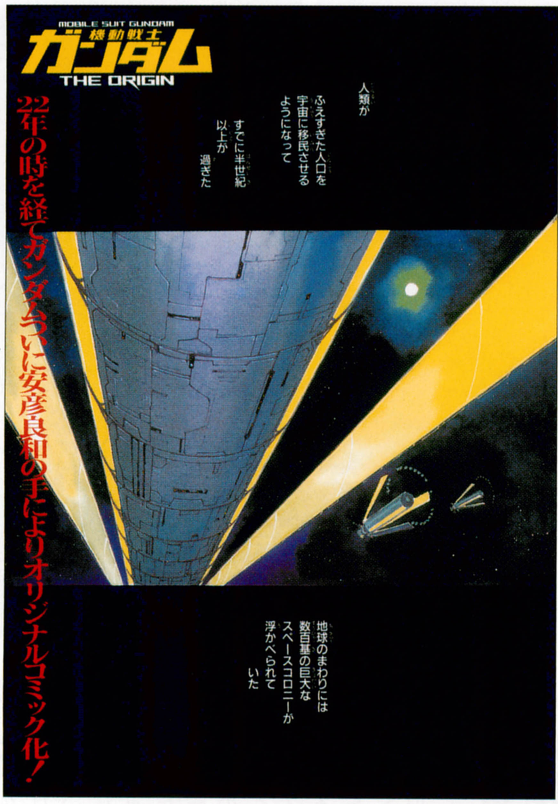
ガンダム好きな人が、出版系でないところ、天文学をやっていたり、ふつうの学校の先生の中にもにファンがたくさんいるということです。ですから、そのような方々が、実務を通してなんとか現実打開をしていただきたいと願っています。ガンダムでできなかったこと、やれなかったこと、そして富野がバカだったところを補完して拡大して、ネクストにつないでくれるものであるということで、そういう作業をしていただきたいのです。

――富野さんの願いにも応えられる雑誌にしたいと思います。映画も成功させたいですね。ありがとうございました。

（聞き手：ニュータイプ編集長・渡邊隆史、ガンダムエース編集長・古林英明、構成：氷川竜介）

創刊以降、怒濤のペースで連載を進める『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』は、2003年の月刊化直前のNo.009まで、ほぼ毎号100ページ前後の掲載を続ける。2002年には、単行本1、2巻に本編の一部を英訳した小冊子が付くプレミアムパックも発売された。

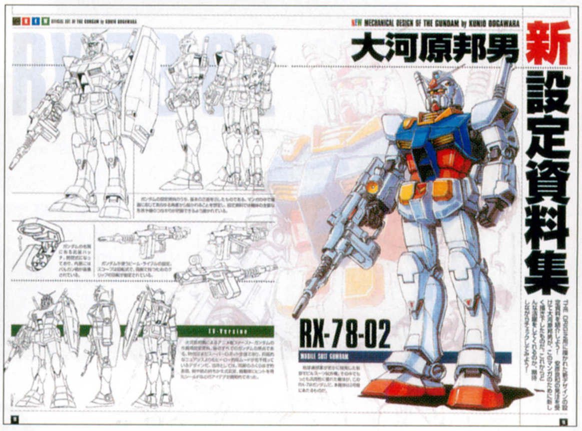
MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム THE ORIGIN TOPICS



一挙106ページ掲載! 記念すべき第一回

誰もが待ち望んでいた安彦良和氏による『機動戦士ガンダム』の漫画。それも第1話からオリジナル設定の機体RX78-01が登場したことから、読者の期待も否応なく高まった。大河原邦男氏による新規設定画が掲載されていたのも話題に。

ガンダムエース 2001 Summer（No.001）掲載





早くも立体化が始動! アクションフィギュアシリーズ

連載開始の翌年2002年には、『THE ORIGIN』のデザインを再現した「ジ・オリジン・アクションフィギュア」シリーズが展開開始。MS-06 ザクを皮切りにMS-06S シャア専用ザク、RX-78-02 ガンダムなどが発売された。また2003年には、安彦良和氏が直接監修を手がけたアムロやシャアらのキャラクターもガレージキットとして商品化されている。

ガンダムエース 2002年9月号（No.006）掲載





トニーへのライバル意識か!? 幻の特別番外編

ガンダムエース初の別冊となるガンダムエーススペシャルには、お馴染みの北爪宏幸氏や大和田秀樹氏、ときた洸一氏に加わり、寺田克也氏や皇なつき氏らの特別描きおろし作品を多数掲載。そこで安彦氏はガルマ編の番外編として短編を発表したのだが、これが本編読者には驚きのお下品ギャグ漫画。トニーたけざき氏への対抗意識によるものとも言われているが、詳細は定かではない。ちなみに単行本、愛蔵版ともに未収録。

ガンダムエース 2002年12月号増刊 ガンダムエース スペシャル 掲載

月刊ガンダムエース GUNDAM A TOPICS

“ガンダム専門漫画誌”として創刊された本誌だが、シリーズ作品の紹介や作品世界の考察から始まった記事ページも、気がつけば各界著名人の取材や対談ほか多岐にわたる企画が展開し、編集部はガンダム世界の広さと影響力を実感することになった。



ガンダム史に名を残す英雄たちの記録
連載 データガンダム

膨大な資料を元にガンダムシリーズに登場するキャラクターの生涯を記して人気を呼んだ連載「データガンダム」。アニメ本編で描かれた事象は当然のもと、小説やゲームといった関連作品まで参照して異説・珍説の類いまで詳しく解説。『データガンダム　キャラクター列伝』シリーズとして書籍化。

ガンダムエース 2001 Summer (No.001) より連載

遊戯が生んだ異形MS群
連載 GAME'S MsV

ガンダムシリーズ関連のゲームに登場した機体を、新規の描きおろしイラストで紹介するMSVシリーズ。取り上げられたゲームはコンシューマ、アーケード問わず多岐にわたる。

ガンダムエース 2002 Spring (No.004) より連載





巨匠の工房に潜入
連載 大河原ファクトリー

大河原邦男氏の趣味のひとつである工作をフィーチャーした連載企画。趣味といっても事務所の傍らに工作室まで設け、旋盤や万力などを用いて自身がデザインしたオリジナルの造型物を制作する様は、まさに工房の職人。本連載で制作したギャン型ボールペンスタンドは限定500個で商品化した。

ガンダムエース 2002年11月号 (No.007) より連載



カトキデザインの神髄
連載 ガンダム“エース”フィックス

カトキハジメ氏がプロデュースする完成品フィギュア「GUNDAM FIX FIGURATION」シリーズの紹介を軸に、その美しいフォルムと広い可動性、高いプレイバリューを内包する氏のデザインの魅力に迫る連載企画。

ガンダムエース 2002年11月号 (No.007) より連載

監督と達人たちの対話
連載 富野さん、こんにちわ

富野由悠季監督がその時々に興味を持ったジャンルの達人や識者を招き、教えを請う対談企画。後に「教えてください。富野です」とタイトルを改めて同題で一冊、『ガンダム世代への提言　富野由悠季対談集』と題して三冊、書籍化した。

月刊ガンダムエース 2003年6月号 (No.010) より連載





2011年8月号（No.108）をもって完結した「機動戦士ガンダムTHE ORIGIN」のお祝いに美樹本氏が贈った一枚。安彦氏とはまた異なる、美樹本氏ならではのタッチでキャラクターたちが描かれている。

美樹本晴彦

2004-2006

No.017-No.052

『機動戦士ガンダム』放送25周年だった2004年、
本誌では一年戦争前史を描いた『機動戦士ガンダム THE ORIGIN シャア・セイラ編』がスタート。
その後も2年以上の間「開戦編」「ルウム」と、オリジナルストーリーを展開し、ファンを沸かせた。
またテレビシリーズ『機動戦士ガンダムSEED DESTNY』、
劇場版『機動戦士Zガンダム』三部作関連企画も多数行なわれた。

Pick Up Cover

月刊化、1周年記念号!



待望の「シャア・セイラ編」へ!!



「オリジン」過去三部作終了!



START Line Up 2004-2006

漫画・小説

No.017
■機動戦士ガンダムSEED X ASTRAY
(ときた洸一)
■機動戦士ガンダムSEED featuring SUIT CD
(山口恭史)

No.020
■全自動洗濯乾燥機 乾ダム
(餅月あんこ)

No.024
■GUNDAM LEGACY
(夏元雅人)
■犬ガンダム
(唐沢なをき)
■月の風 ∀ガンダム外伝 ロランの日
(安田朗)

No.027
■機動戦士ガンダムSEED DESTINY ASTRAY
(ときた洸一)

No.028
■機動新世紀ガンダムX ～UNDER THE MOONLIGHT～
(赤津豊)

No.029
■機動戦士ガンダムMS IGLOO
(MEIMU)

No.030
■機動戦士ガンダムSEED DESTINY -THE EDGE-
(久織ちまき)

7月号増刊ゼータガンダムエース(NO.001)
■機動戦士Zガンダム デイアフタートゥモロー ―カイシデンのレポートより―
(ことぶきつかさ)

No.040
■リーンの翼
(大森倖三)

No.042
■機動戦士ガンダム バニシングマシン
(近藤和久)

No.043
■妹ガンダム
(徳光康之)

No.044
■機動戦士ガンダム クライマックスU.C. -紡がれし血統-
(森田崇)

No.046
■機動戦士ガンダムMS IGLOO 黙示録0079(MEIMU)

No.047
■機動戦士クロスボーン・ガンダム 鋼鉄の7人(長谷川裕一)

No.048
■機動戦士ガンダムSEED CE.73 ⊿ASTRAY
(ときた洸一)

No.052
■俺は生ガンダム
(羽生生純)

No.053
■機動戦士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER
(守屋直樹)
■ガンオタの女
(左菱虚秋)

No.054
■小説「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」
(福井晴敏)

記事

No.022
■教えてください。富野です

No.028
■あなたのお悩み三倍速く解決します!

No.038
■燃えあがれ!ガンネタ選手権

No.041
■月刊! ガン無駄エース

No.045
■大河原邦男 原典継承

No.052
■ララァの幸せホロスコープ

アニメ

2004/07
■『機動戦士ガンダムMS IGLOO 1年戦争秘録』バンダイミュージアムにて上映開始

2004/10
■TV『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』放送スタート

2005/05
■劇場版『機動戦士Zガンダム 星を継ぐ者』公開

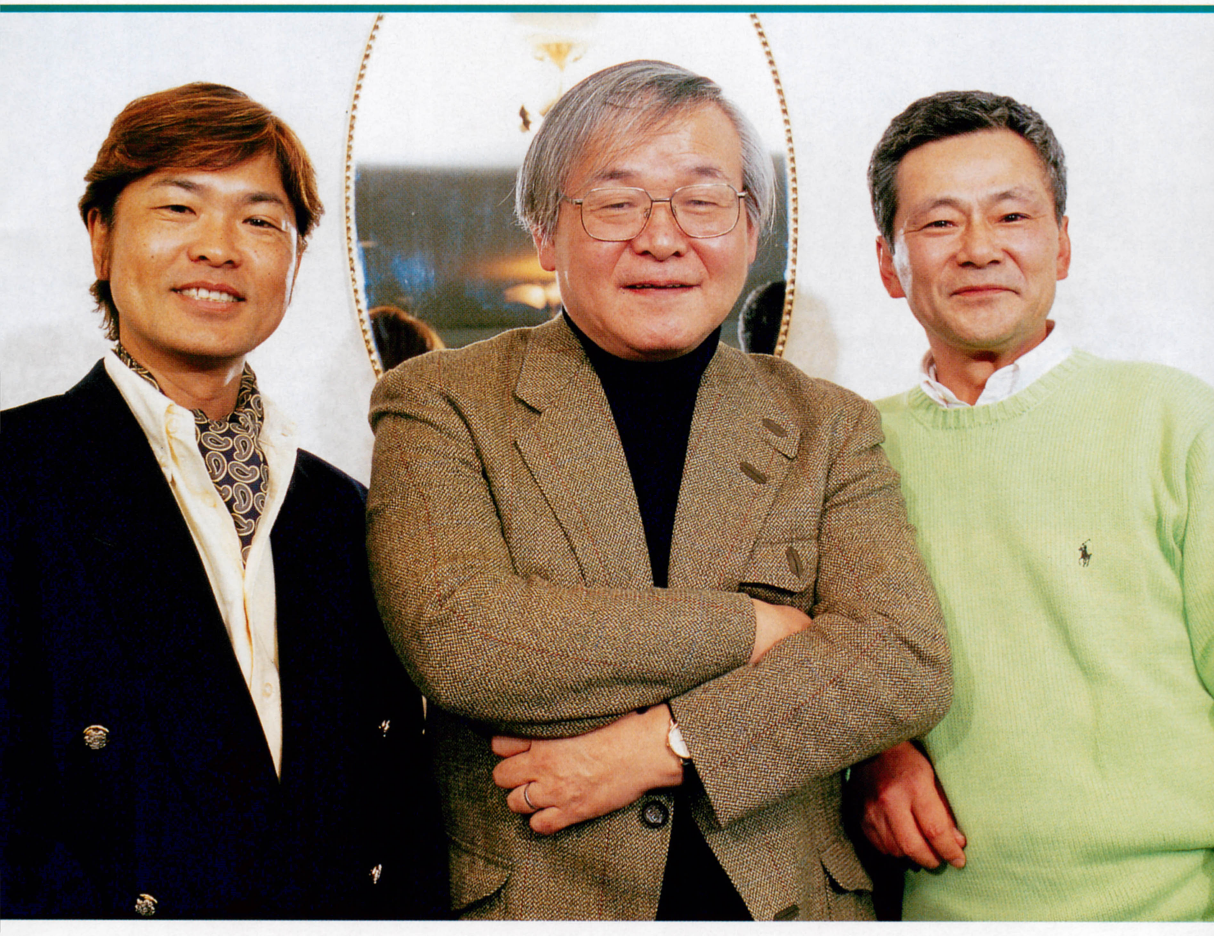
2005/10
■劇場版『機動戦士ZガンダムII 恋人たち』公開

2006/03
■劇場版『機動戦士ZガンダムIII 星の鼓動は愛』公開

2006/04
■OVA『機動戦士ガンダムMS IGLOO 黙示録0079』展開スタート

2006/10
■OVA『機動戦士ガンダムSEED C.E.73 -STARGAZER-』発売

『機動戦士ガンダム』放送25周年を記念し、「アムロとシャア戦いの軌跡」と称した鼎談を実施。一堂に介するのは初めてというお三方の語るキャラクターの印象、四半世紀関わってきた者たちならではの「ガンダム」という作品への思いが印象深い。



「機動戦士ガンダム」25周年記念

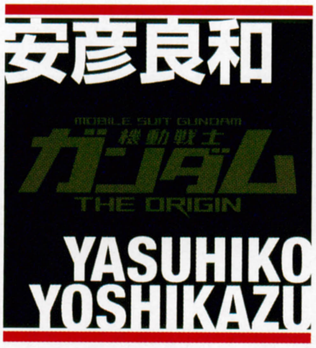
スペシャル座談会

「機動戦士ガンダム」の魅力あるキャラクターを産み出した安彦良和氏とアムロ役の古谷徹氏、シャア役の池田秀一氏の3人による対談が25年目にして初めて実現！

取材・文／石井 誠　撮影／大森有起



×



×



25th MOBILESUIT GUNDAM ANNIVERSARY



YASUHIKOYOSHIKAZU×HURUYATORU×IKEDASHUICHI

安彦先生の描くキャラクターが、等身大の少年に見えたからこそ、自然体の演技ができたんです

オーディションの結果次第ではアムロとシャアが逆になっていた!?

―このお三方が集まって対談をするのは初めてということですが、それぞれが最後にお会いになられたのはいつ頃なんですか?

安彦 池田さんには、「巨神ゴーグ」(84年放送)の時に仕事をお願いしているけど、それでも20年くらい経ちますね。古谷さんは、ガンダムのイベントで一度ご挨拶した程度ですよね。

古谷 本当に、映画化で盛り上がっている当時ですね。演出家や監督とは、アフレコの現場とか雑誌の対談でお会いすることがあるんですが、キャラクターデザインの方と会うことはないですよね。僕のアムロの役作りに関しては、安彦先生の絵の力が大きいんです。だからお会いしたかった。オーディションの時に映像を見せてもらって、安彦先生の描くキャラクターが、熱血や美形ではない、等身大の少年に見えたからこそ、僕は自然体の演技ができたと思っているんです。

安彦 今、初めて聞いたんだけど、オーディションってやってたんですか? ということは、採用されないという可能性もあったわけですね。僕はてっきり、監督のご指名で古谷さんに頼まれたのかと思ってました。ということは、池田さんもオーディションを受けたわけですか?

池田 そうですね。実は、シャアの役だけじゃなく、アムロ役もオーディションを受けていたんですよ(笑)。その場で「一応、セリフ合わせをしてくれ」と言われて。でも、やっぱり合わなかった。だから、最初から自分でダメを出してましたね。

安彦 ということは、お二人は役を獲得するにあたっても、ライバルだったんだ。アムロとシャアの声が入れ替わる可能性があったことは、今になって初めて聞きましたよ。ファーストガンダムを作っている当時は、スタジオで絵ばかり描いていたから、キャスティングが決まったという程度の話しか聞いていなくて。でも、アムロが「巨人の星」の星飛雄馬を演じた古谷さんだって聞いた時は、正直驚きましたね。池田さんの名前は知らなかったんですけど、NHKのドラマの「次郎物語」で有名な役者だって聞いたので、てっきり監督が依頼したものだとばかり思っていましたよ。古谷さんの演じるアムロの声を初めて聞いた時にも、やはり飛雄馬のイメージが離れなくてね。

古谷 あの頃は、ちょうど飛雄馬のイメージから脱却しようと悩んでいる時だったんです。だから、アムロの最初のセリフ「ハロ、今日も元気だね」のひとことで、この役が決まると思っていたので、すごく悩みましたね。それで、肩の力を抜いてあのセリフが言えた時、アムロの役をやっていける自信が持てたんです。

アムロという新たな主人公像を産み出すための苦労とシャアの謎

安彦 僕は、ファーストガンダムで描かれているアムロの成長物語にすごく魅力を感じていて、それが「THE ORIGIN」を描く原動力になっているんです。「巨人の星」で描かれるような、確固たる目的に向かってまっすぐに成長していく物語と比べると、アムロはこちらが心配になるほど、迷いながらヨタヨタと成長していくんですよ。あれが好きなんですよね。

古谷 それがまた、ガンダムを見ている少年たちの共感を呼ぶんでしょうね。

安彦 2、3歩先しか見えないところを手探りで成長していく。それが普通の少年少女たちであって、そのリアリティを物語として描いた富野監督の手腕は、正直すごいと思うんですよ。

古谷 アムロは、見ている視聴者に近い、頼りない存在でありながら、手探りでヒーローに成長していったわけで



アムロの頼りない、リアルな成長物語が、「THE ORIGIN」を描く原動力



YASUHIKOYOSHIKAZU×HURUYATORU×IKEDASHUICHI

すよね。そこがまた、見ている側にとって嬉しいことだったんだと思います。

安彦 先ほど、古谷さんが「アムロは美形じゃない」って言っていたけど、ちゃんと見抜いてもらえたことが嬉しいですね。アムロは、美少年ではない主人公にしたかったんです。だから、わざと三白眼やクセ毛にしたりして。作画用の指示書にも、美形や熱血キャラに描かれないようにするための注意を書いたくらいなんです。それまでのテレビアニメの主人公はカッコイイものと決まっていたので、きちんと指示しないと、それまでのパターンで描かれてしまいますから。でも、古谷さんは、そんな指示をされなくても見抜いていたとは、驚きですね。

──逆に、シャアに関しては、美形を意識されましたか？

安彦 あの頃は、美形キャラがやっと定着した頃で、富野監督からも「敵役は美形にしてよ」って言われて。「美形ならいいんでしょ？」ってことで、ひねくれてマスク被せたりしてますけど（笑）。シャアといえば、池田さんにぜひ聞きたかったのですが、シャアってなぜあんなに人気があるんですかね？

池田 お世辞ではなく、安彦さんの絵の力が大きいと思いますよ。寂しさを漂わせている感じや、影があるところと、安彦さんの描く線が合致して、ほかの美形の敵役にはない魅力を出しているんじゃないですか？

安彦 シャアというキャラは、僕から見ると笑えるキャラなんですよ。ファーストガンダムの放送の頃からも、当時のファンたちにパロディのネタにされて笑い者になっていたし。でも、現在は、そういった見方をしていない、真っ正直な人気もある。それが、不思議なキャラだよね。

古谷 シャアは、アムロに比べると圧倒的に大人じゃないですか。そこに惹かれるんじゃないですか？ ついでに、謎があって。悲劇的境遇というのも影響しているのかな。母性本能をくすぐるって話もあるし。

安彦 アムロに関しては愛情を注いでいるのでいろいろと語れるんだけど、シャアはやっぱりよく判らないんですよね。池田さんは、シャアの役作りで苦労されたりしないですか？

池田 あ、特に役作りはしていませんから（笑）。ゲームなんかで、ファーストのシャアの後に、クワトロ、「逆襲のシャア」のシャアと連続して演じる場合でも、特に切り替えはしていないです。だって、シャアはオレだから。

古谷 本当に、ずるいですよね（笑）。僕は、声優って二通りいると思っているんですよ。僕の場合は役が変われば声まで変えたいと思うタイプ。そして、池田さんや、ブライトを演じている鈴置さんみたいに、役を自分に近づけちゃうタイプ。僕なんかは、役になりきろうと思って、前の日から一生懸命頭の中で思いこませて。例えば、ファーストのアムロと「Ζガンダム」のアムロでは、途中で声変わりしているかもしれないし、人間的にもっと成長しているかもしれないとか、そういうことを考えてすごく意識して演じ分けているわけですよ。

池田 大変なんですね〜（笑）。

古谷 大変なんですっ！ アムロをやるときは、できればアムロの格好をしてやりたいくらい（笑）。役によってアフレコの時の服を変えてますから。池田さんはそんなこと全然考えないでしょ？

池田 いや、たまには考える（笑）。

「THE ORIGIN」を通して見る、テレビシリーズの魅力

──古谷さんと池田さんは「THE ORIGIN」の連載が始まる際に、本誌の創刊号で対談されていましたが、実際に読んでみていかがでしたか？

古谷 最初にアムロの絵を見たときは、すごく大人びて見えたんですが、実際に読み始めてみると、すごく子供っぽく描かれていて、アムロのイメージが変わってなくて安心しました。

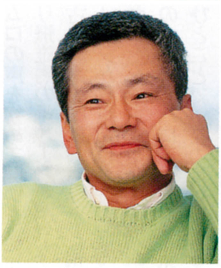
安彦 絵に関しては、意識的に変えた部分と意識しなくても変わってしまってどうしようもない部分があるんです。古谷さんが声をキープするほど、絵はキープできないですね。頭の中にアムロ像があって、それを描いているんですが、昔の絵と比べると全然違っていたりするし。



安彦和彦／やすひこ・よしかず●「勇者ライディーン」「クラッシャージョウ」などのアニメを世に送り出す。「ヴィナス戦記」監督を最後に漫画家に転身。



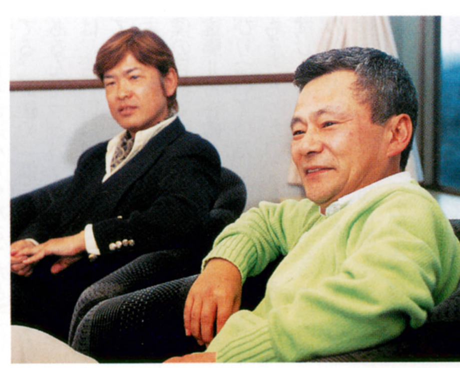
古谷徹／ふるや・とおる●アムロ・レイ役。青二プロダクション所属。主な主演作品は「巨人の星」（星飛雄馬）、「聖闘士星矢」（星矢）。



池田秀一／いけだ・しゅういち●シャア・アズナブル役。俳協所属。主な出演作品は「巨神ゴーグ」（ロッド）、「七つの海のティコ」(スコット・シンプソン)など。



古谷　変わったと思う反面、「このカットのアムロ、かっこいいな」という、アニメでは見られなかった絵があるのがいいですね。
安彦　でも、格好悪いところもあるでしょう？
古谷　そうですね。でも、それがすごく活きてて、感情の起伏や表情が生き生きしていて、生活感をすごく感じることができるんです。
安彦　アムロに関しては、アニメ版ではやはりヒーローになっていた気がするんです。だから、「THE ORIGIN」ではむしろ格好悪くしているところが多いですね。日常的な雰囲気を重視して、肩に力を入れないキャラクターにしているんですよ。アニメの時は、主人公だったのでわりと出しゃばりな感じでしたけど、より普通の少年にしようとしていますね。
—池田さんはどうですか？
池田　すみません。僕は不勉強なのであまり読んでいないから、徹ちゃんみたいな分析はちょっと…（笑）。
安彦　でも、シャアはあまりいじってないですよ。彼は理解不能なところが多いので。ただ、シャアについては、作画の参考にアニメを見直すと、格好悪いところが多くて。これも連続テレビアニメの都合で、敵役だから用もないのにノコノコと出てくることが多いから、そこを整理してカッコイイところを強調しています。だからご心配なさらずに（笑）。
池田　ありがとうございます（笑）。
古谷　シャアはアニメよりも格好良くなっていますよね。
安彦　アムロは格好悪く、シャアは格好良くが「THE ORIGIN」のポリシーですね。だから、読んでくださいね。
池田　わかりました。
古谷　個人的には、最近の展開、特にアニメでは出番が少なかった黒い三連星が、より細かく描かれているあたりが面白いですね。
安彦　黒い三連星は、アニメではジェットストリームアタックしかしてないんだけど、人気があるんだよね。だから、出番を増やしてあげたんです。きっと憎めないおじさんたちなんですよ。
古谷　ああやってみると、彼らも人間味があるし、よりカッコイイですよね。
安彦　多分、富野監督も当時は3人のドム乗りとして、単なるチョイ役で考えていたんじゃないかな。さっきの、シャアが母性本能をくすぐるって話があったけど、それはほかのキャラやメカにも言えるみたいですね。大河原さんがデザインした当時のシンプルなメカをさらに格好良くしたいってことで、最近のマスターグレードなんかのプラモデルが出たりしているし。だから、物語もキャラクターも当時のものを見返すと「この話をなんとかしてあげたい」、「このキャラをなんとかしてあげたい」って気持ちが湧いてくることが多くて。きっと、みんなガンダムという作品をなんとかしてあげたいんじゃないかな。



25年目に振り返る、劇場版と続編「機動戦士Zガンダム」誕生への思い

—作品としての基本が良くできているから、細かい部分でそう感じるのでは

YASUHIKOYOSHIKAZU×HURUYATORU×IKEDASHUICHI

シャアは、安彦先生の描く線と影のある雰囲気が合致して、ほかの美形敵役にない魅力を持った

ないでしょうか。だからこそ、昔できなかったことを、今だからこう直すという方向になっているのではないでしょうか？

安彦　「THE ORIGIN」だって「何の因果で今さら描いているんだ」っていうこともあるんだけど、その反面、直させてもらえる幸せというのがあるんですよ。だから、最近はそういった「何の因果で…」ということは考えずに、昔納得できなかったことを、直せるのは幸せなことだと思ってやっているんです。

古谷　やり直しの話と言えば、僕はガンダムのテレビシリーズが終わった時は、本当に「燃え尽きた」って思ったんですよ。やり遂げたという達成感と、「これでアムロも幸せになれる。戦争が終わって本当によかった」って思いがあったんですけど、「映画やります」って言われた時は、「また最初から戦争をやって、アムロをつくりあげるのかよ～」と思うとすごく辛かった思いがありましたね。

安彦　劇場版の再編集にあたって、全部アフレコをし直したんだよね。

古谷　あれは、辛かったですね。僕は、アムロと一緒に一年戦争を戦いぬいて、一度人生を終えた感じでしたからね。

安彦　映画の時に直しができて嬉しかったのは、僕だけだと思うよ。テレビシリーズ制作中に、病気で途中リタイアしちゃっていたから。作画監督としての仕事をまっとうできなかったから、劇場版で直してもいいと言われた時は、すごく嬉しかった。ガンダムの劇場版の前に、「宇宙戦艦ヤマト」の劇場版があったんだけど、あの第1作は一切直さないで再編集しただけだったんですよ。だから、当時は直さないのが当然だったけど、ガンダムでは1作目、2作目と直しが増えて、3作目では半分以上が新作カットで、それが話題になったんだよね。まあ、僕にとっては幸せだったかもしれないけど、周りのスタッフは「またやるのかよ」って思っていたんじゃないかな。あの時は、テレビシリシーズ時のメインで原画を描いていたスタッフは一人もいなくて、僕と若手のスタッフで作業していたんです。なぜメインの人たちを使わなかったのかと言えば、みんな古谷さんと同じく長かった作業が終わって「ああ、疲れた」って散らばって行く、それをもう一度集めるのは大変なんです。どんなものでも、一度力を入れてやり遂げた後は、すごく疲れるんですよね。

池田　僕も、終わったあとに富野監督と話したことがありましたね。劇場版3部作が完成して、地方の劇場挨拶で富野監督と一緒になって、その帰りの飛行機の中で「やっと終わりましたね。「宇宙戦艦ヤマト」みたいに、〝これが最後？〟みたいなやり方はやめましょうね」って言ったんですよ。それには、監督もすごく同意していて。でも、しばらくしたら「Zガンダム」が始まるって聞いて。「おいおい！」って（笑）。



古谷　そうそう、僕も「もうやらないよ」って聞いてました。

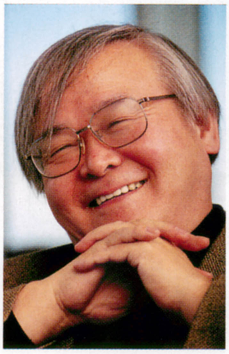
安彦　監督はやらないって言ってた？でもあの劇場版3作目の終わり方は、「続きがあるよ」ってやり方ですよね。だから、僕はたいへんずるくて、早々に抜けたんですよ。結果的には、「Zガンダム」ではキャラクターデザインをやりましたけどね。

池田　あの終わり方は確かに「まだ続きます」って終わり方だったから、僕としては、あまりみっともない続き方はしてほしくない、っていう忠告だったんですけど。

古谷　「ヒットしたから続編」っていう安易な感じになってほしくないっていうのはありましたね。

安彦　でも、「次をやるよ」って終わったから、「Zガンダム」という続編を作ってもずるくなかったですよね。むしろ、続編の登場が遅かったような気がしましたからね。先ほど、最初にアムロのキャスティングが古谷さんに決まった時は、「飛雄馬だ！」って騒いだと言ったけど、作品が終わる頃にはすっかり馴染んでいて、もうすっかり飛雄馬のことは忘れているわけですよ。そういう意味では、よくぞアムロに命を吹き込んでくださったと感謝してる。最後の「僕には帰れるところがあるんだ」というセリフを聞いた時には、古谷徹は星飛雄馬だけじゃないって、素直に思えましたからね。

古谷　ありがとうございます。それが僕の目標でしたから。とにかく、星飛雄馬＝古谷徹という図式が自分にもこびりついていたし、僕の周りの見る目もそうだったので、とにかくそれを払拭したかった。それができると思ったのが「ガンダム」だったんです。この作品で、アムロを演じ終えることで、ようやく僕は「プロの声優としてやっていけるな」と思えたんです。これで僕の勲章は二つに増えたな、って。



語り部の責任として、逃げないで漫画を描き続ける

「僕にはもう関係ない。ガンダムは昔の話」って言っていたのが、なぜか今、漫画を描いている(笑)。池田さんと同じで、描き始めた時に、「もう勘弁してよ」って状態を抜けたような気がするんですよ。「ガンダムがここまで生き延びてきたんだったら、これは最後までつきあうしかないかな」という、ある種の〝勤め〟かもしれないっていう感じがして。仕事冥利につきるというか、長い間支持される仕事をやらせてもらったんだということが、25年も経ったから初めて判りましたし。だからエスケープするんじゃなくて、ある程度引き受けなくちゃならない責任、ある意味語りべみたいな責任がつきまとうわけですよ。役者の方と絵描きの僕ではポジションが違うのだけれど、やっぱりこれは、死ぬまで逃れられないなって。逃げちゃいけないってそんな気がしてますね。今、ちょうど半分ですが、とりあえずは、最後まで描ききろうと思っています。

今年は、今まで以上にアムロのセリフを語っていきたい

「25年」という時間って、すごく長いですよね。でも、そんなに年月が流れていたっていう実感は、実は全然ないんです。毎年、イベントやゲームを始めなんらかの形でアムロは演じていて、ガンダムにずーっと関わってきたからだと思うんですけどね。逆にそんな長い期間が経ってしまったのか、って驚いたくらい。でも、これだけ長く愛された作品に関われたことは、本当に声優冥利につきるし、幸せなことだなって、今回の対談をやってみて改めて思いましたね。今年は記念の年なので、もっともっとアムロのセリフを話したいなと思いますし、そういう機会が欲しいです。イベントなんかもいっぱいやって欲しい。実は僕は「THE ORIGIN」をそのままアニメ化して欲しいと思っているんです。あの絵がアニメで動いて僕の声が入ったらいいなって。安彦先生は大変かもしれないですけど。もし実現した時は、ぜひアムロの声を演じさせてもらいたいです。





若い世代に向けて、シャアを演じることで何かを伝えたい

正直に言ってしまえば、ガンダムが生まれてから25周年を迎えるまで、何度もシャアを演じていて、嫌になった時もありました。テレビシリーズを終えたあとも、何度もシャアを演じたわけですが、繰り返しているうちにあのファーストガンダムの世界は何だったのかと悩むこともあったんです。でも、最近、20代よりも下の第2世代のガンダムファンから話を聞いて、自分たちがガンダムに関わったことで、彼らにたくさんの影響を与えていることを知りました。今までも手を抜いていたわけではないけど、この子たちに、自分がシャアを演じることで、何かしてあげられることがあるなら、もう一度、気合いを入れ直して自分のできる範囲でやっていこうと思えて。そうすることで、ガンダムにとことん付き合おうと開き直ることができましたね(笑)。次の大きな節目となる30周年に向けて、さらにガンダムを盛り上げていきたいと今は思っています。

25周年に寄せて——

MOBILESUIT GUNDAM 25th ANNIVERSARY

DOCUMENT OF GA BEST SELECTION 2001-2015

福田己津央インタビュー

INTERVIEW



『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』の放送を終え、福田己津央監督がSEEDシリーズを振り返る。意外な展開の連続で視聴者を魅了したシリーズだが、制作直後だけに作り手としての福田監督の意図が赤裸々に語られている。

続編への挑戦とそして苦悩の日々

――作品を終えられた率直な感想をお願いします。

福田 そう聞かれると真っ先に出てくる言葉は疲れたなあと(笑)。「SEED」のとき以上にいろんな意味でストレスを受けて、体もボロボロかな。やり残したことはないんですが、部分的に思惑通りに運べなかった事も多くて。

――「DESTINY」で新しく試みたことはなんですか?

福田 1つはドラマの構造で、3軸の主人公でやってみようというのがありました。1軸、2軸というのは今までもあったかもしれないんですけど、3軸以上になると小説の手法に近くなって、アニメではあまりないかなと。だからそれをやってみようかというのがありました。そしてもう1つは、前作同様、あるいはそれ以上のものを作りたいと。シリーズ2作目は当たらないってよく言われますが、確かに難しいので。

――「DESTINY」の中で監督が一番伝えたかったことはなんですか?

福田 それは映像を観て頂きたいと思います。伝えたかったメッセージのようなものは、基本的には全部盛り込めたかなと思ってますので。見ている方にどう届くかは別の話かもしれませんが。

――キラやアスランと比べて、シンは自分の考えをはっきり言っていると思うんですが。

福田 後先や状況、周囲の人の事を考えないで、その時自分の思ったことをポンと言ってしまうのでそう見えるんでしょう。シン、アスラン、キラの思いは一緒で、考えていることも一緒かもしれない。ただ、シンは子供なんです。子供に描きたかったということで。ああいう子、結構いませんか?

――キラ・ヤマト(大和)、シン・アスカ(飛鳥)と、名前に日本語が入っているのは意識されたんですか?

福田 シンの名前は結構困りました。キャラクターの姓は基本的に船の名前から付けているですが、日本だと「ヤマト」より強大と言われる船はないよなーと思って、シンは法則性からはずれた付け方をしてみました。

――名前は監督がつけられたんですか?

福田 そうです。シンと言う名に決定するまでも揉めましたが。「シン」って、音としては叫びづらいので。最初は「ジュン」が候補にもなったり。

――「DESTINY」でのキラは、アスランたちとは違う、上から物を見ているような印象を受けたんですが。

福田 そうですか? 僕はSEEDの後のキラとして普通だと思いますけど。フリーダムに乗った時点でキラは「腹をくくった」訳だから。アスランも本当はそういう予定だったんですけど、ちょっと印象が違いましたね(笑)。アスランは本当は「あいつの事も判るけど今回は俺が正しい」とぶつかる筈だったんですが。人は皆自分の実体験から考えて行動するものだから、3人違いが出て当然だし、それが面白いんでしょう。

――ラクスも、腹をくくっているという点ではキラと同じですか?

福田 ラクスは最初は、キラが腹をくくってしまったのが悲しかったんです。またこんな事になってしまったと。でもそれでいつまでも悲しんでいるキャラでは無いですから、やがて自分も腹をくくる。キラと共にですね。

予定とは違ったデュランダルの最期

――デュランダル、タリア、レイの死は当初から予定していた展開なんでしょうか?

福田 若干ズレはありますけど、ある程度は当初から予定していました。予定通り最後にデュランダルは撃たれたんですが、当初は撃つ人間がレイではなかったですね。

――キラの言葉がきっかけでレイはデュランダルを撃ちましたが、レイにはどんな思いがあったんでしょうか?

福田 そこは観ていただいてあれこれ考えたり友達と話したりするのが、楽しい所なんじゃないですか?(笑)。僕が言える事は、レイ自身はキラに何かされたわけじゃないから、キラに明確な憎しみがある訳じゃないという事。でもレイの人生は? 彼の存在は? そこに答えがあると思います。

――憎しみではないとすれば、どんな思いでキラと戦っていたんでしょうか?

福田 怒りと悲しみででしょうね。自分の運命に対する怒り。ラウもそれは同じですけど、怒りの矛先が違ったという事です。同じ絶望感を持っていても、ラウとレイは違う人間なので。

――レイが最期に「母さん」と呼ぶのが印象的でした。

福田 レイが決定的に持っていないもの、自分の人生に最初から存在しないものですね。考えられますか? そんな当たり前のものが無いという人間。存在の基本みたいなものが無いんで

SEED DESTINY Chase!



す。だからあれはレイの想像、空想なんですね。一種、父の様な存在のデュランダルが倒れていて、でも自分を否定せず抱きしめてくる腕がある。ああ、俺が持っていないものはこういうものだったのかな、という。

――タリアはデュランダルのことを、昔付き合っていたということで放っておけなかったんでしょうか？

福田　付き合っていたと言う言葉だと大分軽く感じますが、自分の人生に引っかかって忘れられない人間。その存在が今でも自分の中で大きい人という事です。だから別れてはいるけれど、あの二人の結びつきは切れていない。それを互いに判っているんでしょうね。だからタリアは行ったし、デュランダルは撃ったのがタリアだと思ったんです。

――池田秀一さんと小山茉美さんという、ファーストガンダムでも登場されている声優さんを起用されたのはなぜですか？

福田　ただ純粋に、お二人ともとても好きなベテランの役者さんだからです。他の作品でどうという事は関係ありません。池田さんとはサイバーフォーミュラでもご一緒させていただいていますし。要になって欲しかった。でもやはり流石にお二人です。中でも池田さんは演技や技術以上に熱意が違いました。結果、デュランダルのセリフや演説が増えてしまいました（笑）。

メカニックと音楽の制作秘話

――お気に入りのメカを教えてください。

福田　どれも好きですよ。どれかということはなく、それぞれ思い入れはありますね。

――デスティニーガンダムは悪顔ですが、それは狙ったんでしょうか？

福田　今回はストーリーにおいて、誰が正義とか悪とかはないんです。ただそれでは、小さな子たちにはわかりにくいので、多少記号化させています。

――ガンダムには様々な武器がありますが、どんな武器が好きですか？

福田　僕は大きな刀で一刀両断が一番好きです（笑）。それに勝るものは無かろう！と（笑）。40話でフリーダムが白羽取りをしてますが、あんなバカなことをやるガンダムはないと、自分の中で笑いながらやってみたり（笑）。

――フリーダムに続き、デスティニーにも羽がありますよね。

福田　皆、羽と剣が好きじゃないですか？　羽もいっぱいあった方がいい。フリーダムを作ったときも、「10枚ウィングで。それぐらいなきゃダメ」ってお願いしました。

――デスティニーの掌底も監督の意見なんですか？

福田　あれはキャラデザの平井久司さんの意見です。剣ばっかりだと殺陣が同じになってしまうから、拳に仕込みを入れてくれ、と。

――「機動武闘伝Gガンダム」のシャイニングフィンガーみたいですよね。

福田　デスティニーのはカメハメ波を打つためで。ただそれをやる余裕がなかったんで出来ませんでしたけど。両手を手ぶらにしないとできませんからね（笑）。

――「SEED」に続いて、西川貴教さんや玉置成実さんといったアーティストが起用されましたが、監督の希望があったんでしょうか？

福田　そうですね、こちらの希望もだいぶありました。他にも良い曲をたくさん頂けて幸せな作品です。「焔の扉」（FictionJunction　YUUKA）は、劇中で1度しか流せなくて残念でした。桑島法子さんに歌ってもらった「深海の孤独」は、他のアーティスト候補もあったんだけど、桑島さんが一番合っているだろうという直感でお願いしました。桑島さんは歌も本当に上手くて。池田秀一さんが「音感が良くないと役者はダメだよ」って言われた事があったんですが、僕も以前「歌は語れ、セリフは歌え」という言葉を聞いた事があって、なるほどと実感しました。

――第3弾EDでは、「SEED」で死んだキャラクターたちも登場しましたが、なぜあのような絵にされたんでしょうか？

福田　Rie　fuの音楽を聴いて、イメージしたんです。一種「ありえないけれど幸福な世界」みたいな。僕からキャラに向けての、こんな世界でもよかったのかな、というイメージかな。

――最後にファンにメッセージをお願いします。

福田　応援してくれてありがとうございました。SEEDやDESTINYを通して、色々話したり興味持っていってくれたりしたら嬉しいです。また僕らも頑張りますから皆も頑張って！（笑）。

――ありがとうございました。

PROFILE

ふくだ・みつお／'60年生まれ。栃木県出身。'79年サンライズ入社。'87年「機甲戦記ドラグナー」で演出デビュー後、'91年「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」で監督デビュー。以降、「GEAR戦記電童」、「機動戦士ガンダムSEED」、そして「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」の監督を務める。

福井晴敏氏が語る劇場版『機動戦士ZガンダムII -恋人たち-』の魅力と疑問。『∀ガンダム』のノベライズなど、当時からシリーズと縁の深かった福井氏だが、この直後に『機動戦士ガンダムＵＣ』を手がけることになるのは感慨深い。



LONG INTERVIEW WITH HARUTOSHI FUKUI Z GUNDAM II

福井晴敏インタビュー

「機動戦士Ｚガンダム II ―恋人たち―」

2005年、3作の映画に携わった作家・福井晴敏。その目に、Ｚガンダム第2作はどの様に映ったのだろうか。

撮影◎ボクダ 茂

――いよいよ『機動戦士ＺガンダムII―恋人たち―』が公開となりますが、試写で観た際の印象を聞かせてください。

福井　フォウやサイコ・ガンダム、変形シーンも新しくなったＺガンダムを大画面で観られたのは嬉しいんですけど、『星を継ぐ者』に較べると、分かり易い映画ではなくなったなという印象があります。なんというか、Ｚガンダムを映画にするという時点で避けられない問題がついに出てきてしまったかな、という。

――「避けられない問題」とは？

福井　Ｚガンダムとファーストガンダムが一番違うところは何かって言うと、ドラマと状況、ストーリーが連動していないところなんです。ファーストガンダムは、人間ドラマと背景で動いている状況が連動していて、アムロが戦士として、人として練度を高めていくドラマの盛り上がりと、連邦軍が反抗作戦に出る状況の盛り上がりが同じ坂を上っている。それがピークで交わって、たとえばジャブローの戦いみたいなストーリーの山場では、ドラマと状況が一緒に盛り上がる気持ちよさがあった。ミクロの人間ドラマと、マクロな戦争状況が、一見無関係なようでいて巧妙に連動しているんです。この構造のおかげで、実は観やすい戦争ものになっていたという側面がある。

――それがＺガンダムには存在しないと



福井晴敏(ふくい・はるとし)/1968年生。東京都出身。商科大学中退。1998年『Twelve Y.O.』(講談社刊)で第44回江戸川乱歩賞受賞。1999年『亡国のイージス』(講談社刊)では第2回大藪春彦賞、第18回日本冒険小説協会大賞、第53回日本推理作家協会賞を受賞。2002年『終戦のローレライ』(講談社刊)では第24回吉川英治文学新人賞、第21回日本冒険小説協会大賞を受賞した。他著書には『川の深さは』、『6ステイン』(両作とも講談社刊)『月に繭 地には果実』(『∀ガンダム』改題、幻冬舎刊)、『戦国自衛隊1549』(角川書店刊)がある。2005年3月に『ローレライ』、6月に『戦国自衛隊1549』、7月に『亡国のイージス』と自らの関わった作品が立て続けに映画化された。

いうことですか?

福井　Zガンダムって、その辺のフィクションとしての作りを排斥するように作られているんで、基本的に状況とドラマが連動してないんです。『星を継ぐ者』で描かれたジャブロー侵攻作戦までは、とても映画的で、作劇としてなだらかな線を描いて盛り上がっているんだけど、それ以降の話っていうのは基本的にエゥーゴとティターンズの小規模な戦いが続くばかりなので、ストーリー的に大きな盛り上がりがない。これは言ってみれば、第2次世界大戦におけるノルマンディー上陸作戦的な盛り上がりは、今の対テロ戦争じゃありえないということと同義です。二大勢力の戦いではない、内輪もめの戦闘を描くっていうところにシフトした瞬間から、ドラマチックな状況の盛り上がりが非常に設定しづらくなったというね。唯一設定しえたのが、あのホンコンでのフォウのドラマで、フォウとの出逢いと別離というドラマの盛り上がりと、ホンコンでの戦闘、さらに彼女の犠牲をもって宇宙に上がるっていう状況の盛り上がりが、足並みをそろえてピークを迎える気持ちよさがあった。だけど、それ以降って、エゥーゴとティターンズの小規模な潰しあいが延々と続く中で、ドラマが連動できずにどんどん宙吊りにされていく。アムロの時は、ここのステップでこういう先達と出会って視野が広がる、そしてそこからまた別の敵が現れて……っていうステップアップをしていくドラマがあったのに対して、カミーユのドラマは平行線。それはもう意図的にやったとしか思えない、Zガンダムのドラマツルギーの特殊なところで、時々にいろんな人に出会って、ああだろうこうだろって言うんだけど、言われた方はその話を聞いてない。そして逆にカミーユに色々言

Zガンダムは基本的に状況とドラマが連動していない。

う周囲の大人たちも、基本的に軸足がブレちゃってる人たちばっかりなもんだから、力になる言葉がかけられない。特にシャアなんて一番の典型だけれども。そうするとカミーユって、いろんな人に出会って影響されているようで、実はどんどん状況から疎外されていくキャラクターだったんです。だから彼のドラマは宙吊りにされて、ティターンズとエゥーゴの潰しあいだけが延々と続く。その中でカミーユが自己崩壊していく様を追った、言わばドキュメンタリーに近い作りになっているのがZガンダムだから、そこに普通の娯楽映画的な高揚を求めるのは難しい。もう全く話を変える以外に手がないと自分なんかは思ってしまいます。『星を継ぐ者』ではカミーユの位相を変えることで作品の雰囲気も変えられたけれども、カミーユという存在が宙吊りにされていく『恋人たち』以降では、宿命的に難しくなってしまってるな、と。

——今回TV版と劇場版で変更になっている部分で気になった点はありますか?

福井　そういう意味で言うと、本当はもっと変えてよかったんじゃないかと思うんです。思った以上に変わっていないなという印象がある。『恋人たち』の中で一番行動原理がはっきりしていて、分かり易いキャラクターってサラじゃないですか。この子は純粋で、シロッコが好きで、そのためにこの世代特有の勘違いをして色々やっちゃってるんだろう、と。それは初めて観た人でも分かることなんだけど、対するカミーユが何を考えているのかわからない。それはテレビと映画の機能の違いも関係していて、今回映画化しているエピソードがTV版での十数話分ぐらいとなると、本来3ヶ月という視聴者の体感時間があるわけです。その体感時間を経ているから、ああそうか、カミーユはこの間ああいう事があって、それを腹に収めるまで悶々とする一、二週間があったから、今こういう事を言ったりやったりしてるんだな、というのが腑に落ちる。でも映画だと、フォウが死んで数分後、カツがサラに騙される話の数分後に次の事件が起こって、前段の事件のリアクションが描かれないまま次が始まってしまう。時間経過を感じさせる演出なり、リアクションの芝居なりをもっと描き込む必要があったんじゃないでしょうか。特にZガンダムみたいな、沈殿した人の思いが次のアクションの動機になるドラマの場合は、事の瞬間を描くだけでは観客に伝わらない不便さがある。その点、レコアなんかは丹念に伏線が張ら

れてたんだけど、カミーユが疎かになっちゃった気配はありますね。キャラの位相を変えたことを含めて、いちばんじっくり描かなければならないキャラクターなんだけど。

――では、観ていてこれは良かったという部分はどのあたりでしょうか？

福井　フォウとの別れのシーンは凄まじかったですね。久しぶりに富野アニメを見せてもらったという感じです。至近距離からドンと撃たれるところとか、破片と一緒に落ちていくショットとかね。あれが富野アニメの色気ですよ。

――空中に投げ出されて、そのバックでガンダムMk-IIが宇宙へ上がっていくところですね。あえてドラマチックに描かないというか。

福井　そうそう。ややこしい言い方だけれども、ドラマチックに描かないことで、逆に物凄くドラマチックになる撮り方っていうのがあって、それは世界中で富野監督しかやれていないことじゃないかな。

MS戦であのコンテを切れるのは富野監督だけしかいない。

――ファーストガンダムでのミハルのシーンなどに通じるものがあるということですか？

福井　そう。あの落ちていくショットはすごく突き放しているようで、フォウの体が異様に艶かしくて、風圧にさらされるままの体がさよならをしているようにも見えるというね。それに、『星を継ぐ者』でもそうだったけど、とにかくモビルスーツ戦は凄い。どんどん凄くなっている。あのコンテを切れるのはやはり富野監督だけでしょうね。もちろん大前提として作画のレベルが高いということもあるんだけれども、劇場版のビスタサイズに合わせた画作りがきっちりできてて、1ショット見ただけでも映画だってわかる。物作りって、慣れちゃうとやりやすい方法でやるって方向に行きがちなんだけど、富野アニメの画作りはいつ見ても凄いと思う。本当に面倒臭いことをたくさんやってる。たとえ技術的な問題でやりきれなくても、とりあえず志の部分は貫徹しようという。最近そういう志の部分に画の力が追いついてきて、すばらしくなってきましたね。

――もし福井さんだったら、『恋人たち』をこうしていた、ということはありますか？

福井　映画的な緩急をつけるなら、Zガンダムの登場シーンを抜本的に変えたいですね。フォウとの別離で落ち込んだカミーユの心、さらにガンダムMk-IIまで破壊されてボトムに落っこちたストーリーの流れが、そこでガラッと変わるというところですから。劇作においては、ボトムなりミディアムなりからスタートした主人公が、最終的にハイにたどり着くのがハッピーエンドということなんだけれども、その過程でハイに行く直前にフルボトムにいっぺん落ちて、そこからドンと持ち上がるという見せ方があるんです。スプリングボードというんだけれども。フルボトム状態で、主人公は最も過酷な選択肢を選んでそれに勝ち、ハイへとたどり着くというのがエンターテインメントの王道の作り。ハリウッド映画なんかは全部この構造を守って作ってある。そこに照らし合わせると、Zガンダムの登場は格好のスプリングボードになるんです。

　だから、たとえばフォン・ブラウンへのコロニー落としと、Zガンダムの初登場シーンをくっつけちゃって、ガンダムMk-IIがやられた、このままではコロニーが月に落ちてしまう、という絶対的危機状況にZガンダムが登場。でもそれはまだ不完全な状態で、モビルスーツ形態への変形は成功するかどうかわからない。カミーユは躊躇するけど、ファに激励され、フォウに引きずられていた心を奮い立たせてZガンダムに搭乗。迫るジェリドとヤザン、どうするカミーユ？　無理にモビルスーツに変形すれば、機能不全を起こして動かなくなるかもしれない。でもやるしかない。変形！　できた！　ついに登場、新モビルスーツZガンダム！　見栄を切るかのようにライフル一閃、ジェリドとヤザンは慌てて敗退。Zの活躍でコロニー落としも無事阻止されたのであった……みたいなね。で、帰ってみたら、サラに騙されたカツがめそめそ泣いてて、次に繋がるっていう。

　ただし、Zガンダムの物語は、こうした盛り上がりを否定する作りになっていて、それが実は個人的にはいいところだと思っている部分もあって。旧来のガンダムファンをもっと気持ちよくするお話を作ったら、それはアニメで閉じてしまうファンを量産することにしかならなかったんじゃないかというね。Zガンダムって、富野監督が言うとおり、アニメばかり見てたらバカになるぞという現実認知の物語だったと思ってますから。

――世の中そんなにドラマチックなことばかりではないんだよ、と。

福井　て言うか、現実からの逃避装置としてアニメが機能する気配があるなら、それを作った大人の責任としてカウンターは打っておかなくちゃならない。当時の富野監督がそう考えていたかどうかは定かでないけど、富野アニメの中でもっとも「気持ちいい」ガンダムの続編でそ

Zガンダムには新訳でも変えられないだけの重力がある。

れをやったってことには、少なからず意味があったと思うんです。実際、自分もあれを当時見ていたおかげで、その後アニメを見続けるという事はしなくなったしね。

　でも、今回の「新訳」は、そうして作られたZガンダムを「気持ちいい」映画に作り直しましょう、ということだから、それだったらもっと徹底的に変える必要があったと思うんだけれども、それは新訳を通り越して新作になっちゃうでしょうね。富野監督はとても律儀な方で、それは自分自身に対しても、ファンに対してもそう。なにかものを言って来るファンに対して、「それはそうじゃないんだ」という話を、目を見てしっかり返してくれるという感じがするでしょ？　でもそれには功罪両面あって、ファンにせよアンチファンにせよ、その人に反応して物作りをすれば、二者間のみの対話に終始する狭い話になってしまう危険性がある。今回の「新訳」は、富野監督がかつて自分が作ったキャラクターたちと対話している気配が見受けられます。それは当時の自分、Zガンダムという作品そのもの、またそれを支持したファンたちとの対話でもあるんだけど。自分としては、そんなものは残らず無視して、ばっさりキャラクターを切り捨ててしまった方がよかったんじゃないかと思ってます。恋人たちのありようをグランドホテル形式で描く方法論は了解なんだけど、カミーユの位相を変えて、彼が狂わずに済む物語を構築するのなら、ドラマもストーリーも彼の立ち居様に収斂（しゅうれん）する構成にするべきではなかったかと。

——「新作」にしてしまった方がよかったということですか？

福井　そうですね。その点、キャラクターたちにも、Zガンダムそのものにも、律儀でありすぎたのではないかという疑いはあります。「そこに映っているなら、そのままにしておいてやろう」というような、実写監督が俳優に対して持つ愛着みたいなものが働いて、映画がごしゃごしゃしている印象があるんです。富野監督は、全部を新作にしたらZガンダムをやる意味はなくなる、という言い方をされていて、それはそうだとも思うんですけど、「現実認知」のために作られた物語を「気持ちいい」映画に作り直すには、それくらいの荒療治が必要だったかもしれませんね。もっと自分勝手に、「今のオレがZを作ったらこうなるんだ」って叫んでもらいたかったというか。まあ、それこそ自分の勝手な望みではありますが。

——この号の発売は『恋人たち』公開直前ですが、改めて映画の見所についてお聞かせください。

福井　まず映像は素晴らしいです。TV版部分との落差はあるにしても、今アニメーションでこれだけ映画を感じさせてくれるのは宮崎駿と富野由悠季しかいないと思います。その部分は大スクリーンで観る価値が十分にある。そして、いわゆるファーストガンダム劇場三部作がTV版のダイジェストだとしたら、今回の新訳ZはTV版を原作小説とする映画のような位置づけなので、往年のファンはそこに留意してみるとおもしろいかもしれません。TV版製作当時のことを、富野監督は自分の気分が鬱になっていたからあのような作りになったというけれども、それはそれで非常にパワーがあって、これからバブル期に向かおうとしていた当時の日本において、ああいう作品を作ったということは意味のあることだったと思う。結果として、そこには新訳でも変えられないだけの重力というか、作り手でさえどうしようもできないほどのパワーがあったわけで。自分が好き勝手に言えるのは他人だからで、あれが自分の生み出した作品だったらやっぱり変えられなかったと思います。だから、Zガンダムという作品が持つそのパワーを浴びるだけでも、観に来る価値はありますね。昔のZを知らない人でも、そのパワーの片鱗は何かしら感じるでしょうし。たとえば、『NANA』とか『電車男』とかでは飽き足らないという人たちには、この映画には世間を知る何かしらの取っ掛かりはあるので、是非観てくださいと言いたいですね。

——本日は長い時間ありがとうございました。



作家・福井晴敏に秘められた「ガンダムの遺伝子」とは？　ロングインタビューを掲載した月刊「ガンダムエース」12月号も要チェック！

今西隆志インタビュー

今西隆志 監督 MS IGLOO 再発進を語る



長い沈黙を破り、『機動戦士ガンダム MS IGLOO』が再始動！ 『黙示録0079』というサブタイトルを冠して新しいスタートを切る、熱きガンダムファンが注目するフルCG作品の再生の真意を今西隆志監督に語ってもらった。

方の熱い要望を受け、再発進となります

2004年7月から千葉県松戸市のバンダイミュージアムでの限定上映という形で一般公開され、ガンダムファンから高い評価を得た『MS IGLOO ―1年戦争秘録―』。全3話という形で上映された後、2005年4月からコンビニエンスストア・ローソンに設置されている端末、Loppiでの限定という形でDVDが発売され全国へと広がった、新たなアプローチのガンダム作品が、ついに再スタートを切ることになったのだ。

一度完結を迎えた『MS IGLOO』が、なぜいま再び動き出すことになったのか？ まずはその背景を聞いてみた。

「『MS IGLOO』は、全3話という形で一度は完結を迎えたんですが、物語が1年戦争の終戦まで描かれていなかったこともあって、制作が終了した後でもスタッフから〝まだやりたい！ 続きを作りたい！〟という要望というか、情熱があったんですね。また、一部の熱烈なガンダムファンからも〝もっと『MS IGLOO』が観たい！〟という声もたくさん寄せられていて。そうした要望を受けての再発進ということになりますね。そして、話し合いの結果、『黙示録0079』というサブタイトルになっての再発進をします」

スタッフとファンによる要望という、まさに熱き思いが、『MS IGLOO』を次の段階へと進ませたようだ。そして、その結果、特殊な上映形態と、DVDソフトの販売形式をリセットし、『MS IGLOO』という作品はまったく新しい形で世に出ることになる。では、具体的にはどんなイメージで再スタートとなるのだろうか？

「『黙示録0079』は、バンダイミュージアムでの上映後に、DVDでリリースされた『1年戦争秘録』と異なり、新作OVAとしての発売となります。新たにスタートを切るとは言っても、『MS IGLOO』の世界が完全に新しいものになるわけではないです。サブタイトルが『1年戦争秘録』から『黙示録0079』と変わりましたが、主人公は前作から引き続いてオリヴァー・マイが務めますし、お話の中心となるのも第603技術試験隊のままです。そして、彼らがどんな部隊としてどんな活動をしているのか、物語の中で再び説明されているわけではないので、単なる続編、という扱いではないですね。お話として一度は完結したものの続いているわけですから、イメージとしては、テレビドラマなんかでよく使われる〝第2シーズン〟とか〝第2期〟という呼び方がいいかもしれないです」

物語は、第1期シリーズとも言える『1年戦争秘録』からの続きとなり、1年戦争終結に向けてより過酷な状況に追い詰めれてゆくジオン軍と第603技術試験隊の姿が描かれることになるようだが、『黙示録0079』では『MS IGLOO』という作品のテイストは変わってしまうのだろうか？

「1年戦争の終わりに向けて物語を進めていくことになるわけなので、『1年戦争秘録』で行われていた秘密兵器の技術評価試験とは、少しテイストが違ってくるかもしれない

『機動戦士ガンダム MS IGLOO 黙示録0079』制作中の今西隆志監督への直撃取材。『黙示録0079』はフル3DCG作品MS IGLOOシリーズ第2弾にあたり、同シリーズで培ったCGのノウハウは、後にOVA『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』で発揮されることになる。

第1話「ジャブロー上空に海原を見た」登場メカ＆キャラクター



試作兵器 モビルダイバーシステム

連邦軍の宇宙への進撃を阻止すべく試作された特殊兵器システム。宇宙に向けて打ち上げられる連邦軍艦艇を、軌道上から大気圏を突破して奇襲攻撃を行うのが目的であり、複数種類用意された特殊兵器コンテナと機動管制ユニットから構成されている。



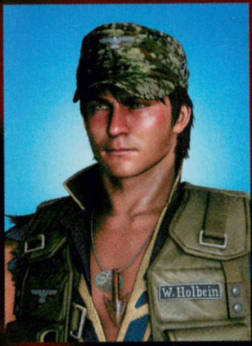
機動管制ユニット ゼーゴック

モビルダイバーシステムを運用するために、水中用モビルスーツ・ズゴックを転用。特殊兵器コンテナに内蔵された武装をコントロールするユニットとなる。



ヴェルナー・ホルバイン少尉

試作兵器モビルダイバーシステムに搭乗する若きパイロット。海兵隊出身者であり、海にこだわりを持ち続けている。



です……と言ってもガラッと変わるわけではなく、悲壮感がより強くなっていくという感じですかね。ジオン軍は兵士がどんどん戦死していきますし、ベテランパイロットもいなくなっていくわけです。こうした雰囲気がどんな風に描かれるかが、『黙示録0079』の今後の展開のヒントとなるかもしれないですね。そうした状況を踏まえて、ゲストとして登場してくるパイロットが変われば、必然的にテイストが変わりますから。でも、コンピューターグラフィックスによる描き方が変わるわけではないので、普通に続きとして楽しんでもらえるように鋭意制作中です」

とは言え、特殊な形での上映とDVD販売だった『1年戦争秘録』を観ていないガンダムファンがいるのも事実であり、それを観てから続きである『黙示録0079』に移りたいと思うファンも多いのもまた事実だ。しかし、そこに関してもきちんとした下地作りが行われている。

「『黙示録0079』OVAの発売は4月24日予定なんですが、それに一ヶ月先駆けた3月24日に『1年戦争秘録』DVDのレンタルがスタートすることが決定しています。もちろん、全3話が一挙に店頭に並びますので、バンダイミュージアムで観ることができず、またLoppiでも買い逃してしまった人でもやっと観ることができるわけですね。やっぱり、『黙示録0079』を観る前には『1年戦争秘録』は観ておいて欲しいので、未見の人はぜひレンタルして観てください」

ファンとスタッフ双

こうして、ガンダムの映像作品として新たな境地を目指した『MS IGLOO』の再発進の下地は整った。インタビューの最後は、待ち望むファンに向けてのメッセージで締めていただこう。

「『黙示録0079』は、バンダイビジュアルさんが店頭で上映している予告映像でいち早く観ることができると思います。その映像は、『MS IGLOO』の公式ホームページでもストリーミング配信をする予定になっているので、待ち切れない方は、店頭とホームページを細かくチェックしてください。今はまさに第1話のフィニッシュに向けて大詰めを迎えていますし、2話以降も一生懸命作っていますので、楽しみに待っていて欲しいです」

今西隆志監督プロフィール

57年生まれ。演出家。代表作は『機動戦士ガンダム 0083 スターダストメモリー』(監督)、『装甲機兵ボトムズ 赫奕たる異端』(94)、『ザ・コックピット 音速雷撃隊』(93)など多数。その豊富な知識を活かした緻密なメカ描写には定評がある。一方サンライズD.I.Dのプロデューサーという肩書きもあり、『MS IGLOO』では監督とプロデューサーを兼務、一部の脚本にも参加している。

『THE ORIGIN』のオリジナルストーリーである「シャア・セイラ編」「開戦編」「ルウム編」を掲載。ザビ政権の樹立、MS開発史、開戦へと至る経緯といったガンダム世界の史実が、歴史漫画を多く手がけた安彦良和氏ならではの重厚さで描かれていった。

MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム THE ORIGIN

TOPICS



宇宙世紀の歴史を生み出すチャンス!? シャア・セイラ編突入&アイデア募集!

2004年11月号(No.027)から始まる「シャア・セイラ編」を控え、「オリジンはいろんな方から預かっている気持ちで描かせて頂いている。だから。シャア・セイラ編を描くにあたって読者の方からも意見を募りたい」との安彦良和氏の意向から、キャラクターや経歴などのアイデアを読者から大募集。翌年1月号誌上で厳選された七人の採用者との座談会が行われ、アストライアなどのネーミングなど、様々なアイデアが本編に取り入れられた。

月刊ガンダムエース 2004年8月号(No.024)掲載

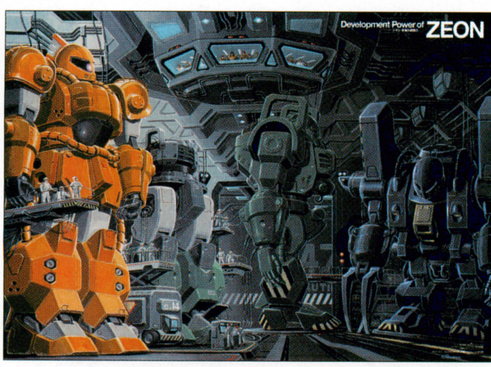


原画のタッチも再現! 愛蔵版1巻発売!!

2005年5月より、単行本2冊分の内容を収録した愛蔵版が発売開始(2014年発売の12巻をもって完結)。A5判のハードカバー仕立てで、高精度印刷によって細やかな原画のタッチを再現。カラーページも連載当時のまま収録されている。







大河原邦男氏によるザク開発史を秘めた一枚

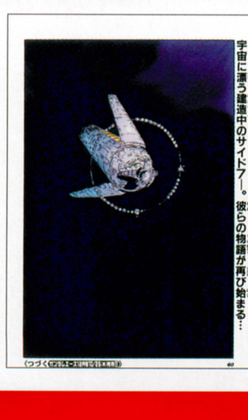
一年戦争勃発の背景を描いた「開戦編」の終了を記念して、大河原邦男氏によるB2サイズのポスターを特別付録として収録。プロトタイプ"ザク"MS-04ほか、『THE ORIGIN』のために新たに設定されたMSの勇姿を、特別サイズで堪能できる一枚。

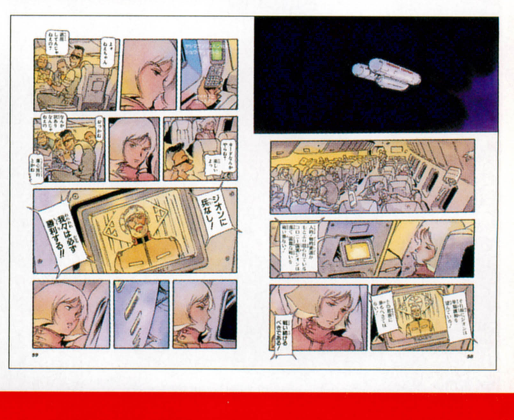
月刊ガンダムエース 2006年3月号(No.043)掲載

過去編終了、舞台は約束の地へ

「シャア・セイラ編」「開戦編」「ルウム編」と続いた過去編三部作だが、セイラの回想から始まった物語は、サイド7に向かうシャトルの機内で目覚める彼女の姿で幕を閉じる。翌12月号には「公式ガイド1巻」に掲載された番外編「その前日」を掲載し、連載第一回の冒頭へと直結し、一年戦争前史は完成した。

月刊ガンダムエース 2006年11月号(No.051)掲載





月刊ガンダムエース GUNDAM A TOPICS

放送25周年を迎えて、ガンダム関連企画が活発に動き始めた時期。本誌も「ガンダムゲームエース」「Zガンダムエース」「お笑い特集号」といった増刊号刊行に本格的に着手する。その一方、『ガンダムさん』の彗星ヒヨコの人気爆発を受け、コミカル系の企画にも注力した。



トニーの本気をしかと見よ!!
漫画 トニーたけざきのガンダム漫画

安彦良和氏のタッチを忠実に再現して話題となった『トニーたけざきのガンダム漫画』の特別企画。ザクとガンダムの地上戦を、ガンプラとダイカストモデルによるジオラマとCGで再現し、正直ここまでやるのなら手で描いたほうが早い気も…。受けるためなら苦労を惜しまない、トニーたけざき氏のプロ根性に脱帽!

月刊ガンダムエース 2004年5月号(No.021)掲載



ガンプラの遊び方は無限大
連載 わたしたちのくらしとガンプラ

ただ作るだけでは物足りなくなった貴方に、更なるガンプラの楽しみ方を編集部が紹介。ガンプラの新たな可能性をはかるため、デンドロビウムを用いた弁当箱など、日々の生活に密着した活用法を模索し続けた。

月刊ガンダムエース 2006年1月号(No.041)より連載



MSと美少女、どちらがお好きですか?
連載 はっと! ぎゃる~しょん

模型誌「キャラクターモデル」から移籍してきた、カトキハジメ氏プロデュースの「ガンダム・フィックス・フィギュレーション(以下GFF)」と「ジオノグラフィ」の応援企画。当初は明貴美加氏と吉崎観音氏が交互に発表するMS少女化した新作イラストと、読者が考えたそれぞれのイラストで構成。のちに明貴氏の「MSG」となり連載に至る。現在2冊目の画集の企画進行中。

月刊ガンダムエース 2004年9月号(No.025)掲載



伝説の獣、UCの初告知!
小説 機動戦士ガンダムUC

福井晴敏氏の『機動戦士ガンダムUC』の情報を解禁した記事。かねてより福井氏が新ガンダムを手がけることは噂で流れていたが、公式な発表はこれが初めてとなる。本編は2007年2月号より連載を開始し、2009年8月号で最終回を迎えた。

月刊ガンダムエース 2006年11月号(No.051)掲載



時が見える占いコーナー
連載 ララァの幸せホロスコープ

ララァ役の潘恵子氏による占いコーナーがスタート。潘氏の占星術は流智明氏の元で学び、著書も多数出版している本格的なもの。現在も本誌で人気連載中。

月刊ガンダムエース 2006年12月号(No.052)より連載

高河ゆん



2004年1月号（No.17）に掲載された「GUNDAM Illustrations㊴」。のちに『機動戦士ガンダム00』のキャラクター原案に抜擢される高河ゆん氏の、SEEDキャラクターを描いた貴重なイラスト。

2007-2010

No.053-No.100

2007年には福井晴敏氏による小説『機動戦士ガンダムUC』が連載開始。
2009年には『機動戦士ガンダム』放送30周年の企画を多数展開。
2010年には『機動戦士ガンダムUC』のアニメがスタートし、
12月号で創刊100号を達成するなど、雑誌にとって大きな転換期を迎えた4年間。
看板連載の『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』も最終章に突入した。

Pick Up Cover

『ガンダム』30周年スタート！



オリジン佳境！ 創刊10周年!!



通巻100号のご祝儀記念号！



START Line Up 2007-2010

漫画・小説

No.055
■機動戦士ガンダム オペレーション:トロイ
（近藤和久）
■機動戦士ガンダム 第08MS小隊 U.C.0079+α
（飯田馬之介）

No.058
■機動戦士ぶよガンダム
（唐沢なをき）
■機動戦士ガンダム オレら連邦愚連隊
（曽野由大）

No.061
■機動戦士ガンダムZZ外伝 ジオンの幻陽
（森田崇）

No.062
■機動戦士ガンダム ギレン暗殺計画
（Ark Performance）

No.064
■機動戦士ガンダム00F
（ときた洸一）

No.066
■機動戦士ガンダム ハイブリッド4コマ大戦線
（谷和也）

No.070
■ゼロの旧ザク
（岡本一広）

No.071
■Gの食卓
（筒井旭）

No.072
■機動戦士ガンダム00 蒼い記憶
（しぐま太朗）

No.075
■機動戦士ガンダム MS IGLOO 2 重力戦線
（MEIMU）

No.078
■機動戦士ガンダム00 蒼い絆
（しぐま太朗）

No.079
■OH!! 江戸がんだむ からくり絵巻
（岩本ゆきお）

No.084
■機動戦士ガンダム戦記 U.C.0081
-水天の涙-
（夏元雅人）
■機動戦士ガンダム デイアフタートゥモロー
―カイ・シデンのメモリーより―
（ことぶきつかさ）

No.085
■機動戦士ガンダム MS BOYS
-ボクたちのジオン独立戦争-
（高山瑞穂）
■機動戦士ガンダム00I
（ときた洸一）

No.087
■機動戦士ガンダム カタナ
（曽野由大）

No.088
■SEED Club 4コマ えーす
（A'sまりあ）

No.091
■機動戦士ガンダムUCバンデシネ
（大森倖三）
■機動戦士ガンダム ジオン公国幼年学校
（新條まゆ）

No.093
■SDガンダム三国伝 Brave Battle warriors 創世記
（岩本ゆきお）

No.094
■機動戦士ガンダム MSV-R
ジョニー・ライデンの帰還
（Ark Performance）

No.095
■機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
BEYOND THE TIME
（久織ちまき）

No.096
■小説「新機動戦記ガンダムW
-Frozen Teardrop-」
（隅沢克之）

No.097
■超級! 機動武闘伝Gガンダム
（島本和彦+今川泰宏）

NO.098
■超超お父さんドズル ～やらせはせんぞう物語～
（井上行広）

No.098
■機動戦士ガンダム00
-A wakening of the Trailblazer-
（介錯）
■機動戦士ガンダム00I 2314
（ときた洸一）

No.099
■新機動戦記ガンダムW Endless
Waltz 敗者たちの栄光
（小笠原智史）
■機動戦士ガンダム 新ジオンの再興
（近藤和久）

記事

No.069
■機動戦士ガンダム00 キャラクロ!
（平尾リョウ）

No.081
■MSV-R

No.082
■三倍速く!! シャアがいく!

No.091
■その男、シャア・アズナブル

No.092
■MSVスタンダード

No.096
■ガンダムキャラ弁 Gランチ

アニメ

2007/10
■TV『機動戦士ガンダム00 1st season』放送スタート

2008/10
■OVA『機動戦士ガンダムMS IGLOO2
重力戦線』展開スタート
■TV『機動戦士ガンダム00 2nd season』放送スタート

2010/2
■劇場版『超電影版 SDガンダム三国伝
BraveBattleWarriors』公開
■アニメ『機動戦士ガンダムUC』展開スタート

2010/4
■TV『SDガンダム三国伝
BraveBattleWarriors』放送スタート

2010/9
■劇場版『機動戦士ガンダム00
-A wakening of the Trailblazer-』公開

古橋一浩インタビュー

episode1の大ヒットを受け、アニメ『機動戦士ガンダムUC』の監督である古橋一浩氏が誌面に登場。人間ドラマの描写には定評がある古橋監督ならではの演出論の一端が楽しめる。

なによりもフロンタルを魅力的に描きたい



フロンタルはシャアなのか？

――古橋監督が、『ガンダムUC』のアニメ制作を始めるにあたり、まず何を気にされたのでしょうか？

古橋　フル・フロンタルの立ち位置です。

――具体的には？

古橋　今回のテーマは父性です。それを統一する事で、ニュータイプ、次世代に託す願いが身近に感じられるようになると理解しました。でも、フロンタルはその埒外にいる気がします。その実体をお聞きした所、福井さんは、シャアの悪い部分を受け継ぎ、バナージが乗り越えていくべき存在だと。やはり難しいです。自分が演出する為には、解る部分と憧れる要素が欲しいなと。

――では、それをふまえ、アニメーションでの着地点が見えてから制作に入られたのでしょうか？

古橋　せっかくシャアのような姿と声を持ったキャラを描ける機会を与えられたのですから、後悔のないようにしたいです。

Blu-ray Disc & DVD
「機動戦士ガンダムUC」第1巻



■発売中
◎Blu-ray Disc仕様：60分
定価5,040円
（税込・日本国内販売価格）
世界同時期での販売を予定
◎DVD仕様：60分
定価3,990円
（税込・日本国内販売価格）
バンダイビジュアル





プレミアレビューに続き、Blu-ray&DVDでも記録的なヒットとなった「機動戦士ガンダムUC」第1話。今月は古橋一浩監督と音楽を手がけた澤野弘之氏に話を聞いた

古橋一浩

■監督

BANAGHER LINKS

古橋一浩●ふるはし・かずひろ
アニメーション演出家・監督。「バトルファイターズ 餓狼伝説2」で監督デビュー。主な作品に「るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-」「HUNTER×HUNTER」「シュヴァリエ ～Le Chevalier D'Eon～」「RD 潜脳調査室」「あまつき」がある



機動戦士

ガンダムUC ユニコーン

MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

説明的要素を排した古橋監督的演出

──クシャトリヤとスタークジェガンの一騎打ちでは、作画の密度も高く、剣劇的な演出もあって、引き込まれていくようなシーンでした。

古橋　最初の戦闘シーンなので、キャラにも有機的繋がりを出せたらと、うち一人をリディの同期生にする案を脚本のむとうさんにいただきましたが、物理的に無理すぎて即却下、今の形になりました。評判良くて結果オーライです。

──スタークジェガンのパイロットも同様ですが、MSの動きから、乗る人の焦りや感情が伝わってきました。

古橋　今回は詳細に描く呎がありませんので、設定にあるギミックを見せるだけで精一杯です。このシーンに限らず、行間を想像できる最低限のカットで構成しています。説明的な台詞も減らしていますし、スーパー（字幕）やナレーションも入れずに行きたいです。年長者向けのOVAでなければ許されない作り方ですが、作り手と受け手が対等な真剣勝負をする気分なんです。ギリギリのせめぎ合いですね。本当に大切なコトは説明では伝わらないと考えます。言葉って偽るのも簡単ですし、ここぞという時に効果的に使いたいなと。









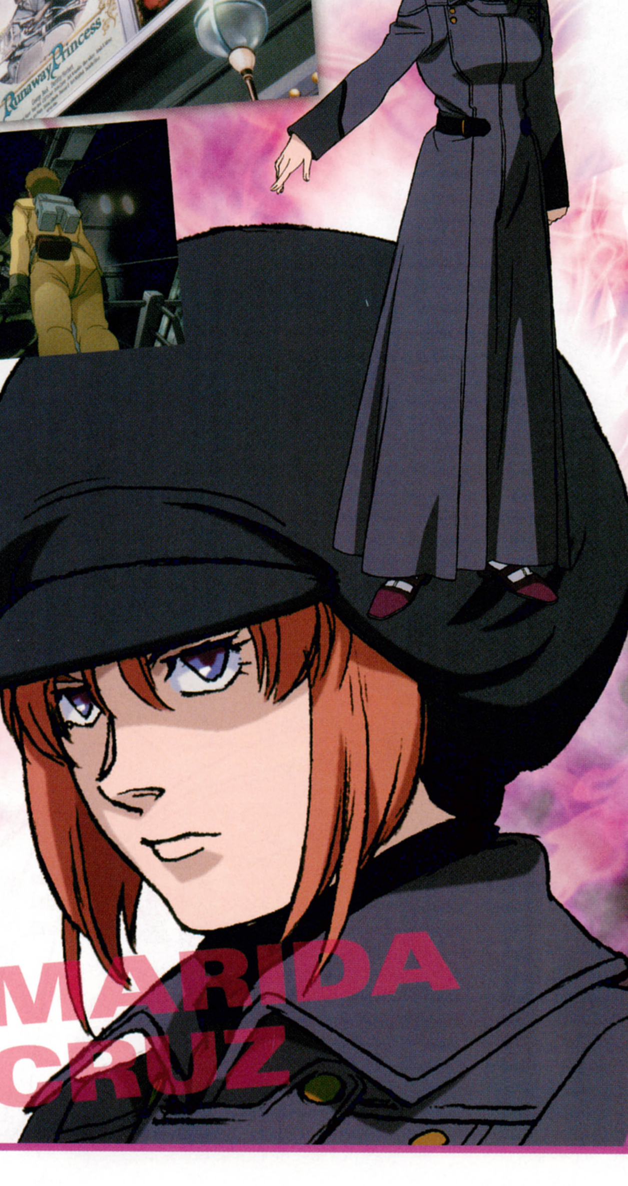
「ガンダムUC」は〝父と子のガンダム〟

──バナージは、小説原作を読まれてどういう印象をもたれたのでしょうか？

古橋　バナージは〝色〟が付いていないキャラクター、という認識です。ストーリーが進むにつれて、いろんなものを背負っていくキャラクターなんだなと。

──オードリーは、第1話の段階ではそれほど自分を出してないですよね。

古橋　今はある名家の末裔として、自己を抑制している段階。ですから、彼女のもつ気品と強さを感じることができれば十分かなと。



──オードリーは口をハンカチでふくシーンがそれとなく描写されていて、そのさりげない所作に気品があります。

古橋　ハンカチはコンテの指示ですが、包み紙をたたんでしまうのは、原画さんのアドリブです。呎は伸びましたが、効果は大きかったのですね、有り難い事です、感謝。

──バナージに対して、大人の代表となるのがカーディアスですね。

古橋　カーディアスは1話の主役です。自らユニコーンに乗ったり、息子の、初めて（?・）の告白と失恋を目の当たりにしたり（笑）。元軍人らしく体術を披露したり。

──試写会のトークショーでも、この作品は〝父と子のガンダム〟とおっしゃって

カーディアスの心情を脳内で補完するとラストは泣けます



ました。

古橋　はい。冒頭、カーディアスはサイアムを許します。その心奥はサイアムから託されたモノを自ら果たしたいと願った筈です。（カーディアス）自身がニュータイプであれば良かった。その悔しさが『UC計画』の原動力だし、一見、説明的に聞こえるジンネマンとの会話は、自身の存在証明でもあります。本気で託したい、という心の表れです。それを感じたからジンネマンは引き金を引かなかった。親父のドラマです。

――そういう目線で見ると、カーディアスの気持ちがすごくわかります。

古橋　「で、全ての希望が潰えたと思ったら、息子が最高の状態で引き継いでくれた。身近な例えだと、ガンプラ等のガンダムコレクションをやむなく処分しようとしたら息子が引き取ってくれた様な正に父と子のガンダム（笑）。

――ほかにオススメな見方はありますか？

古橋　たとえばミコット視点とか。常にバナージに視線を送り、計3回走り去られています。内1回でも引き留められれば、ミコットがヒロインのドラマになったかもとか。現実的ですが。

――そして気になる第2話に向けてはいかがでしょう？

古橋　フロンタルとシナンジュは当然として、リディ、アルベルトも本来のキャラクター性が出てきますし、アンジェロもバナージをイジメます。戦闘シーンは1話よりも多いかも。ユニコーンガンダムは高速戦闘やビーム・マグナムの5連射。マリーダに関しては、パラオの坑道の教会でのシーンやギルボア家の食卓でのエピソードが描かれます。秋まで忘れずに待っていて下さい。

アニメ『機動戦士ガンダムUC』episode2のイベント上映を間近に控える中、サンライズの小形尚弘プロデューサーが、その見どころを明かす。制作現場全体を統括するプロデューサーならではの視点がユニークだ。

●プロデューサー
小形尚弘

第2話はエンターテイメント！

今月号から本格的に第2話の情報が解禁されたが、ストーリーやメカアクションも含めて、どんなフィルムに仕上がっているのだろうか？

「第1話は導入ということもあって、重くドラマチックな展開を意識してつくっていったところがありました。今回の第2話では、もう完全なエンターテインメント。まさに〝ガンダム〟をやっています。その中でもイチオシは、池田秀一さん演じるフル・フロンタルの初登場じゃないでしょうか。フロンタルを演じるにあたって、池田さんはかなり気合いが入っていて、アフレコは実にすばらしい仕上がりでした。フロンタルの第一声を聞いたときは、あまりのことにアフレコ現場にいた福井晴敏さんも、スタッフもみんな笑ってしまった(笑)。当たり前なんですが、まさに〝シャア〟そのものなんです。

それと第1話で顔見せ程度だったキャラクターたちも、第2話で一気に本来の個性を発揮しはじめます。人物芝居も多いですし、これからの伏線が多く張られた話になっています。第2話前半は、もうひとりの主役であるリディの視点で話が展開して、後半はバナージへ視点が移行していきます。リディとオードリー、バナージの関係が重要なドラマとして最後まで続いていきますので、第2話は非常に重要なところです。個人的にはリディとアンジェロが好きなんですよ。アンジェロは特にすばらしいヤラレ役というか(笑)。非常にいい味を出してくれています」

池田さんの渾身の演技によって、フロンタルは〝シャア〟その人になっているという。そして第2話での戦闘シーンも第1話に続き、かなりのボリュームになっているらしい。

「カット数としても戦闘シーンはかなり多いです。第1話の続きで、冒頭はユニコーンとクシャトリヤの戦闘から始まります。それとやはりユニコーン対シナンジュ戦が、メカアクションでのいちばんの見せ場ですね。ネェル・アーガマにシナンジュが攻めてきて、それをユニコーンが迎え撃つのですが、物量的にもかなり多くて、通常の3倍盛りになっていると思います。そこは非常に見ごたえのある感じになっているかなと。ちなみにバナージにとってはこれが実質初出撃です。第1話では巻き込まれる形でユニコーンに乗ったので、シナンジュ戦で初めてバナージの意志によって出撃していきます。シナンジュは、ギミックもパーツも十分に多い機体なので、作画するのも非常に大変なMSでした。それが画面を縦横無尽に動いていて、メカ作画マンのこだわりと底力が伝わってきます。

当然、シナンジュはフロンタルが乗っていますから〝3倍速い〟機体になっています。それに対しユニコーンもデストロイモードで対抗していきます。第1話は、クシャトリヤが重



赤い彗星

第2話では、物語の根幹に関わるキャラクターが動きだす。その見どころを小形プロデューサーに聞いた



量感のあるMSだったので、〝重さ〟を表現していたんですが、このユニコーン対シナンジュ戦では、〝超高速〟バトル。かなりのスピードで両機が動き回り、戦いを繰り広げていきます。超高速移動も、ただ〝速い〟だけでなく演出で凝った表現になっていますから、そこもぜひ見ていただきたいポイントですね」

超高速戦闘のほかにも、第2話で初登場になる武器に合わせて、新たなエフェクトが開発されたという。

「皆さんがよく見ていたガンダムの戦闘というものを、デジタル技術が進んだ今だからこそできる表現に変換しています。たとえばユニコーンのビーム・マグナムやアンジェロ機のランゲ・ブルーノ砲・改の発射エフェクトはかなり凝ったつくりにしています。第1話に引き続き、音楽、SEにも注目してもらいたいです。ビーム・マグナムはもちろんあの音が使われています」

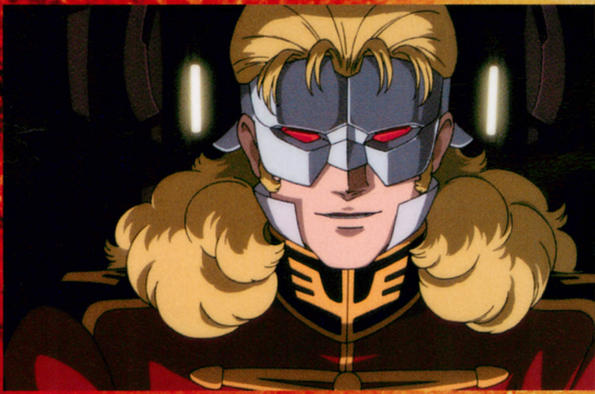
毎回お祭りのように楽しめる仕掛けを

『UC』はパッケージ販売以外の展開で成功し、大ヒットとなった。

「結果的に多くの方々からありがたい反響をいただいて、本当に感謝しています。第1話の時からなのですが、OVA作品で通常の販売展開だけでは、今の時代だと辛い面があると感じました。やはりひとりでも多くの方に見ていただける方策を何かしら仕掛けていったほうがいいなと思い、第2話でもイベント上映や有料配信が決定しています。特にイベント上映はお祭りじゃないですけど、宇宙世紀ファンが劇場に集まって楽しめるような仕掛けを用意しています。そのひとつとして池田秀一さんナレーションによる第1話のダイジェストが見られます。第2話から『UC』をご覧になる方も、ストーリーの大筋を理解していただいた後に、第2話が始まる構成になっています。それと劇場先行販売となる限定版Blu-ray2巻には第1話と第2話のシナリオセットが付いてきます。しかも村瀬修功さんのカッコイイ描き下ろし表紙です。その他劇場限定の商品なども予定してますし、今回は第3話の予告も付きます。もちろん本編は、画面の密度も音質も劇場で是非楽しんでいただきたいクオリティーになっていますし、ご自宅でもBlu-rayで何度も見返して楽しんでいただきたいと思います。半年に一度、宇宙世紀ファンが集まれるイベントになれるよう、第2話以降も、スタッフ一丸となって頑張っております。応援よろしくお願いします!」

機動戦士ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

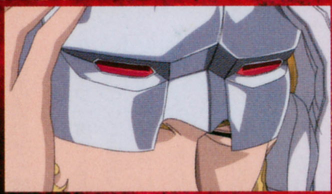
●おがた・なおひろ／1998年、サンライズ入社。「犬夜叉」「焼きたて!!ジャぱん」などの制作デスクを経たのち、「結界師」「テイルズ オブ ジ アビス」「犬夜叉 完結編」のプロデューサーを務める











➡MSユニコーンが"ガンダム"となって終わった第1話。第2話ではいよいよユニコーンとクシャトリヤの戦闘が始まる。さらにリディやミヒロ、そしてフロンタル、アンジェロも登場し、物語は加速していく



2007年から2010年にかけて『機動戦士ガンダム00』シリーズを手がけた水島精二監督のインタビュー。二期にわたるテレビシリーズから、劇場版に至るまでの背景、制作の裏側などが事細やかに明かされている。

Special Interview

水島精二 監督

劇場版ガンダムとしては19年ぶりの完全新作。
さらには異星体を登場させるという
ガンダム史上初の離れ業を成し遂げた水島監督。
劇場版00が生まれた過程から、
上映後だから言える裏話まで、
今、「機動戦士ガンダム00」
その制作秘話が明かされる。


撮影:疋田千里

Profile

フリーのアニメーション監督。主な監督作品は、「鋼の錬金術師」、「シャーマンキング」、「はなまる幼稚園」など。演出として、「新世紀エヴァンゲリオン」、絵コンテとして、「交響詩篇エウレカセブン」などにも参加している。

劇場版で日の目を見た異星体遭遇のシナリオ

――劇場版が完成して、今はどんなお気持ちですか？

水島：4年間続けてきた作品がこれで完結すると思うと、感無量です。やりきったという、喜びもひとしおですね。TVシリーズをしっかりファンの方に楽しんでもらえて、その結果、映画興行ができるまで形を成せたことを喜ばしく思います。

――劇場版の「ガンダム」としては、19年ぶりの完全新作となります。

水島：これに関してはラッキーだったとしか言いようがないですね。「00」を始めるとき、ぼく自身は最初から映画をやりたいと思っていたんですよ。そして、映画を作るなら、総集編や編集版でなく、新作でと考えていたので、完全新作が「F91」以来、実に19年ぶりと言われて、その事実に驚きました。2005年の「鋼の錬金術師」のときに、TVシリーズから劇場版の流れを一度経験していたので、それを「ガンダム」というコンテンツでもう一度やるというだけのことで、ぼくとしてはまったく不可能だとは思っていませんでした。

――では、制作もそれほど大変ではなかったとか？

水島：いやいや、やりきれる自信はありましたけど、制作は大変でしたよ。「ガンダム」というものが持っているカロリーは高いですから。当然、TVシリーズのときの制作スタッフが残ることが必須条件でありましたし。ただ、大変なものに手を出したという自覚はさほどなかったということです。

――劇場版制作の話が上がったのはいつごろのことですか？

水島：サンライズから話をいただいたのは、2008年の8月ごろですね。「監督、『00』の調子いいですよ」と。「セカンドシーズンに対する期待も高いし、続編や映画をどうですか？」という話があって、ぼくは最初から映画を作りたかったので、「それでしたら映画で」とお願いしたんです。

――ではセカンドシーズンは、そのあとに劇場版があるという前提で考えた物語なんですか？

水島：いえ、もともと「00」は1年構成のひとつのシナリオだったんです。が、いろいろな諸事情で二部構成になって、シナリオを2つに切ったんです。その上で、二部構成であるメリットを生かすために、ファーストシーズンの後半からセカンドシーンの冒頭にかけて細かい調整を入れて、シナリオを作り直したんですよ。その中で劇場版のアイデアが出てきて。実は、TVシリーズのお話をいただいたときに出したプランが2つあって、ひとつは今の「00」になったもので、もうひとつが地球外生命体が登場するも

劇場版 機動戦士ガンダム00 MOBILE SUIT GUNDAM
—A wakening of the Trailblazer—

のだったんです。

——それが後に劇場版のシナリオになるわけですか？

水島：そうですね。シナリオの調整をして、セカンドシーズンで描く事柄が明確になっていく中で、あるとき黒田くん（脚本：黒田洋介）が、「セカンドシーズンで描くものの先に、あの異星体のシナリオを持ってこられますね」と、ぼくに話してくれたんです。しかも、「00」の最後としてものすごくいい形になりそうだった。ただ、それはやはりTV放送の枠で描ききれる分量ではなく、「やっぱり映画かなー。映画、やりたいね」と2人で話していたんです。ぼくらの中ではそのときから劇場版の形が見えていたので、サンライズから話をいただいたときに即答ができたんです。それから正式に映画化が決まったのが、その年の12月ですね。

——当初はファーストシーズンとセカンドシーズンの4年の間隙はなかったんですか？

水島：ソレスタルビーイングが置かれている現状が逆転するというのは、当初からありましたよ。ただそれがもっと後ろのほうだったので、二部構成の分岐点として真ん中に移動させ、ラスボスを二段階にしてと……。ちょうどそのころ古谷さんが「オレ、キャラもやりたいなー」って大きな独り言を言っていたので（笑）、「じゃあ、ちょうどいいキャラがいます」と、リボンズ役をお願いしたんです。

——観ている側からはすごくきれいな形で劇場版まで流れているように見えますが、いろいろなステップがあってのことだったと？

水島：ある意味、運命的な閃きが何度かあって、バラバラだったピースがひとつの形にハマッていった感じですね。黒田くんが、ぼくに言われたことをどう消化しようかとつねに考えていてくれた表れでもあると思います。

エピローグパートは、「00」の結末としてとてもよいシーンが作れたと思っています。

劇場映画ならではの高密度の戦闘シーン

——制作上、TVシリーズと劇場版で特に意識したことはありますか？

水島：あえて意識したことはないですね。そもそもTVと映画は根本的に考え方と作り方が違いますから。TVの場合は25週かけて1エピソードを積み重ねていく作業になるので、一度放送が開始されると視聴者の反応を見ながら、見せ方を変えたり、キャラクターの表現を変えたりといった微調整ができるんですよ。一方の劇場版は公開一発勝負なので、その分、試行錯誤する時間は長いですし、どこを自分のゴールとするのかも非常に難しいんですよね。まあ、そこは「鋼の錬金術師」のときの経験があったので、前回のときほど煩雑にならずに済みましたけど。

——劇場版の見どころを挙げるとするとどこになるでしょう？

水島：やっぱり一番「ガンダム」らしいのは、モビルスーツの戦闘シーンですよね。TVシリーズ以上の作り込みで、間違いなく圧倒されると思います。それと今回、わりと肉体的なアクションシーンも入っていて、アレルヤのシーンは思った以上に膨らんだ場面ですね。構成上の見どころで言うと、何がやってくるのか分からない……。今までの「ガンダム」にはなかったパニック映画的な作りになっているので、そういうところも楽しんでもらいたいポイントですね。

——今回4機の新ガンダムが出てきましたが、デザインに関して監督からオーダーは出されたんですか？

水島：いえ、ガンダムに関してはお任せです。クアンタですら、何も言ってませんから。シナリオ上必要なことと、最初にあった装備だと最終戦に耐えられそうになかったので、もっと武装を増やすようにと言ったくらいです。ガデラーザだけは少し役割が違うので、いくつか提案をしています。あの機体は連邦とイノベイドの技術が融合していく中で開発されたもので、アヘッド系とつながりつつ、ガ・シリーズの特徴も持っているという複雑な設定があるんですよ。

——デカルトの機体をガンダムにしようとは思いませんでしたか？

水島：ないですね。ガデラーザは連邦の最新兵器であって、ソレスタルビーイングのガンダムではないです

から。アヘッド系の連邦の技術にイノベイドの技術が加わって完成されたものです。ガ・シリーズの系列でもあって、複雑な開発設定があるんですよ。

――いろいろ変形するのではという憶測も流れましたが？

水島：変形はしますよ。人型とまではいかないものの、手足に近いものが出てきます。ガデラーザは、大型モビルアーマーを出そうという考えから生まれたもので、どうせなら変形させないとおもしろくないですからね。

――ほかに監督の中で、印象に残っているシーンはありますか？

水島：エンディングロール後のエピローグパートは、「00」の結末としてとてもいいシーンが作れていると思います。そこを観て、何か感じ取っていただけたら嬉しいですね。副監督の角田一樹くんが、「ガンダム」でこれだけ明るい未来を提示して終わるものはないと言ってくれたんですが、それだけハッピーエンドで終わる物語なんですよ。

埋没させたくなかった デカルトの個性

――劇場版には新キャラのデカルト・シャーマンが登場しますが、本職ではない俳優の勝地さんを起用した理由はどこにあるのでしょうか？

水島：新キャラクターを埋没させたくなかったからです。普段、体で芝居をしている役者さんは、発声が声優さんとは微妙に違うため、それが瑞々しく聴こえてくるんです。けっこう、悩んだんですよ。もっとベタにアニメらしい声を当てようかとも思いましたし。けれどデカルトの立ち位置を考えたとき、声優さんでまとめてしまうと際立ったカラーが出ないような気がしたんです。頼むにしても、癖のある声優さんかなって思っていましたし。そんな中、音響監督の三間さんと話しているときに、それなら勝地涼くんはどうだろうという話になって、打診をして、今回の縁につながったわけです。

――実際に勝地さんのアフレコを聴いた印象はいかがでしたか？

水島：すごくよかったですよ。テイクを重ねるごとに、彼の中で役がつかめていったようですね。俳優だから出せる味……出てしまう味がすごくデカルトらしく、ぼくの持っているイメージに近いキャラクターになったと思います。「アニメっぽすぎるから」という理由でNGになったテイクがあったくらい、今回のアフレコのために勉強をしてくれていたんです。

デカルトは、トランザムバーストの量子空間にいたんです。その影響で能力が開花したんです。

――デカルト・シャーマンは、今まで何をしていた男なんですか？

水島：デカルトはもともとMSパイロットをしていた軍人です。セカンドシーズンの24話で刹那がトランザムバーストを発動したあの量子空間に、彼もいたんですよ。その影響でイノベイターとしての能力が開花したんです。ですから、同じようにあの場にいたかなりの数の人が、イノベイターへの進化の兆しを見せているんです。急速にイノベイターの予備軍が増えているという劇場版の設定は、ここに理由があるんです。ちなみにあの中にいて、イノベイターへの兆候をまったく見せていない沙慈という男は、どれだけ普通の人間なんだよという裏話もあります（笑）。若干、入野くんがへこんでいましたね。「監督、沙慈は進化しないんですか？」、「うん。沙慈はダメだね」なんて話をしてました（笑）。

――いち早く進化したデカルトは軍人だったこともあり、軍で研究されているわけですか？

水島：イノベイターを軍事的に利用したい科学者たちが、デカルトをモルモットにしているんです。デカルトは能力が開花して強くなり、階級も上がったというのに、一兵卒のときよりも扱いは悪くなっているんです。強さは持っているけれどコミュニケーションは悪くなってしまった彼は、心を閉ざしてしまい、ELSと接触したときも戦うことしか選べなかったんです。

――イノベイター同士、刹那と接触させてみようとは思わなかったんですか？

水島：それはまったく考えませんでしたね。刹那とデカルとは合わせ鏡の存在なんですよ。シナリオ的にもデカルトは物語前半を引っ張る役目を

劇場版 機動戦士ガンダム00（ダブルオー）
MOBILE SUIT GUNDAM
—A wakening of the Trailblazer—



こんなことも聞いたみた！

マイスター以外のキャラクターたちはその後、どうなったのだろう？　最後の最後に、水島監督に気になる質問をしてみた。

Q. 沙慈とルイスは結婚を？

水島：あの指輪はセカンドシーズンで沙慈がプレゼントした指輪です。薬指にはめてはいますけど、結婚はまだ先のようですね。

Q. イノベイターは寿命が長いんですよね？

水島：相当、長いですね。それでもって、しつこいですけど沙慈はただの人です（笑）。だから、沙慈とルイスはどこまで幸せなのかな？でも、ルイスは投薬で後天的に能力を植えつけられただけなので、イノベイターに覚醒するのかどうかは分かりませんよ。

Q. フェルトは刹那に恋をしていたの？

水島：恋かどうかは別にして、好きではあったでしょうね。でなければ、あんなに気にはしませんよ（笑）。「00」を通して見ると、フェルトはけっこう可哀想なキャラなんですよね。彼女の世界はずっと宇宙船の中でしたから。ソレスタルビーイングという足場がなくなって、どうしたのかな。もしかしたら、外の世界に強く踏み出したのかもしれませんね。

Q. マネキン夫婦は幸せ？

水島：幸せなんじゃないですか。特にパトリックは（笑）。本当に生き延びましたね。作中、一番幸せなキャラクターかもしれないですね。甘いと言われるかもしれませんけど、コーラサワーが死ぬような重い世界にはしたくなかったんですよ。結果的に、これでよかったと思います。

Q. グラハムは×××？

水島：グラハムは映画の中の通りです。まだ観てない人は、早く彼の活躍を観てあげてください！

持っていて、その中で、〝同じイノベイターでも立場の違いによってこうも変わってしまうのか〟というのを見せたかったんです。

――〝来るべき対話〟と言ったときに、視聴者はいろいろな宇宙人を想像したと思うんですが、人型の宇宙人は考えなかったんですか？

水島：人の形をしていたら、簡単にコミュニケーションがとれそうじゃないですか。もうそういう要素は一切排除したかったんですよ。人類からしてみれば、まったく分からないものが一番怖いですよね。しかも一方的に向かってきて、何を考えているのかも分からないとなれば、なおさらですよ。それに対して人類がどうリアクションをとるのかを描きたかったんです。対話と言っても、その方法はいくらでもあるじゃないですか。身振り手振り、アイコンタクトだって対話になりますし、会話だけが心を通わす方法ではありませんよね？　そういう根源的な心の対話を描きたかったんですよ。

――分かり合うことの大切さ。それは過去の「ガンダム」シリーズも提示している、共通のテーマですよね。

水島：そうですね。要するに相互理解して、相手の立場も慮った上で、平和を築く方法をみんなで考えようということです。「劇場版00」で描いたのはさらにその先、いずれ人類が必要になるであろう〝異種との対話〟だったというだけです。

――イオリア計画はその〝異種との対話〟に備えてのものでしたが、彼はELSを予想していたわけではないんですよね？

水島：これは本当に偶然です。しかも、予想より数百年も早い遭遇だったんです。本当は全人類がイノベイターになってからという予想だったんですけどね。

――フェルトの花を複線にすることはTVシリーズから考えていたんですか？

水島：フェルトの花だけでなく、「00」では平和の象徴として花をずっと使ってきていますから、その流れですね。ちなみに「00」で出てきたあの一輪の黄色い花は、中東で咲く、本当にある花なんですよ。

――刹那はこれから先、どうなるんでしょうか？

水島：刹那は分かり合う方法を手に入れたと思います。ただ、エンディング以降のことについては、観る人の想像にゆだねたいところで、ぼく自身がはっきり答えを出すことはありません。

――では最後に、ファンのみなさまにメッセージをお願いします。

水島：異星体との遭遇という大事件の中で、マイスターたちがどう行動するのか、ガンダムのアクションはどうなるのか、見どころは満載です。シリーズ初の試みとなりましたが、これも「ガンダム」のひとつの形です。1本の映画として満足のいくストーリーが描けたと思うので、「ガンダム」の持つ大きさを感じ、「00」のフィナーレを観ていただけたら嬉しいです。スタッフも全力で取り組みましたので、ぜひ、二度、三度と劇場に足を運んで楽しんでください。

MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム THE ORIGIN TOPICS

終局へ向けて物語が加速していく中、TVシリーズ当時、該当パートの制作に参加できなかった安彦氏は、シャリア・ブルらのキャラを新規にデザインした。また当初予定していた2010年の完結は、新アイデアの追加により翌年に持ち越しとなった。



オリジナルエピソード シャア専用ザクのラストバトル!

シャアの更迭により、TVシリーズではフェイドアウトしてしまったシャア専用ザクだが、『THE ORIGIN』では独自展開で、有終の美を飾るガンダムとのラストバトルを披露。過去編を通じて、『THE ORIGIN』の中でシャアの存在は、さらに強まった。

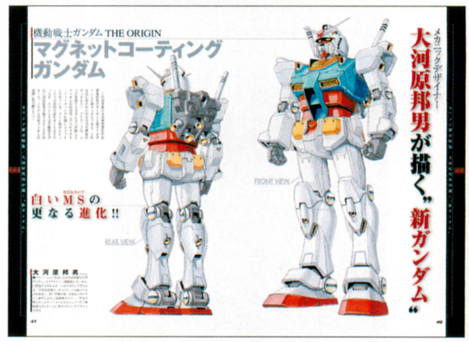
月刊ガンダムエース 2007年6月号(No.058)掲載

本誌表紙が集結! 『ジ・オリジン画集』発売!!

本誌創刊号からの表紙イラスト76点ほかを収録。デザイン処理される前の原画の緻密なタッチや大胆な筆遣いを堪能できるほか、鉛筆による下描き、インタビューなども掲載。

2009年5月発売





新ガンダム設定公開!

安彦良和氏のオーダーを受け、大河原邦男氏がマグネットコーティング仕様にリデザインした新ガンダムの設定画を公開! アニメでは外観の変更はなかったが、こちらは終盤の展開に備えて、可動部を中心に設定に手が加えられている。

月刊ガンダムエース 2008年12月号(No.076)掲載



貴方も宇宙世紀の住人に!

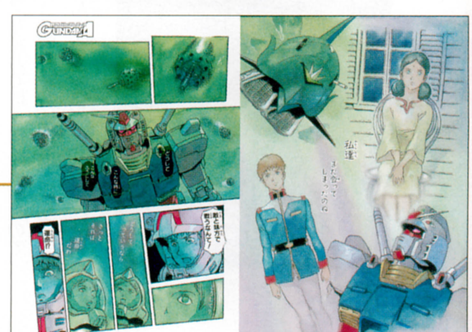
本誌創刊8周年記念の一環として、「THE ORIGIN」出演権プレゼント企画が実施された。抽選の上、連邦軍軍人役の矢嶋恭明くんをはじめ、数人がその容姿をモデルにしたキャラクターで本編に登場。クライマックスの盛り上がりに彩りを添えた。

月刊ガンダムエース 2009年8月号(No.084)掲載

ニュータイプの世界を再現? 16ページフルカラー掲載

アムロとララァが共感するエピソードを、16ページ一挙フルカラーで掲載。『THE ORIGIN』では、着色する意味があるページしかカラーにしない方針を貫いており、今回のフルカラー化はララァの超越的な力を表現するためだった。緑をベースに微妙な濃淡が加えられたその幻想的な画に、読者からの反響も大きかった。

月刊ガンダムエース 2009年11月号(No.087)掲載



月刊ガンダムエース GUNDAM A TOPICS

2007年『機動戦士ガンダム00』が放送開始。本誌も関連漫画やモーニング娘。の田中れいなによる特別グラビアなどで多角的に応援。2009年の『機動戦士ガンダム』放送30周年には富野由悠季・安彦良和両氏の対談などの大型企画を連発し、翌年創刊100号を迎える。



伝説の企画が復活!
連載 機動戦士ガンダム MSV-R

80年代前半のガンプラブーム全盛期に、ファンの間で大人気となったMSV(モビルスーツ・バリエーション)の流れを継いだ新企画。歴史の影に隠れていた派生機の数々を、大河原邦男氏の描き下し画稿をメインに紹介するイラストーリー。さらに同企画を端緒に漫画『ジョニー・ライデンの帰還』、『宇宙世紀英雄伝説』、ピンナップ連載『機動戦士ガンダム MSVスタンダード』などが展開した。

月刊ガンダムエース 2009年5月号(No.081)より連載

あの一角獣が動き出す!
時事『機動戦士ガンダムUC』速報

当時はまだ連載中だった福井晴敏氏の小説『機動戦士ガンダムUC』アニメ化の第一報。本作は初の小説を原作とする「ガンダム」のアニメであり、発表形態も劇場上映に配信、映像パッケージを同時に展開するという異例づくしのものだった。2014年、episode 7「虹の彼方に」をもって完結。

月刊ガンダムエース 2009年6月号(No.082)掲載





ガンダム、大地に立つ!
時事 完成18mガンダム 絶景? ポイント大特集!

『機動戦士ガンダム』放送30周年の2009年夏、TOKYOガンダムプロジェクトと称してお台場に1/1ガンダムが建立。各種新聞、雑誌で取り上げられ話題となる中、本誌ではいち早く完成前にその撮影ポイントを紹介。俯瞰の構図の写真は、富野由悠季監督自らが撮影したもの。

月刊ガンダムエース 2009年9月号(No.085)掲載

タムラさんも納得
連載 ガンダムキャラ弁 Gランチ

当時のキャラ弁ブームを受け、本誌では珍しい料理企画連載がスタート。食材で再現されたシャアやセイラたちのクオリティには、編集部一同毎回半ば呆れながらも感動していた。

月刊ガンダムエース 2010年8月号(No.096)より連載

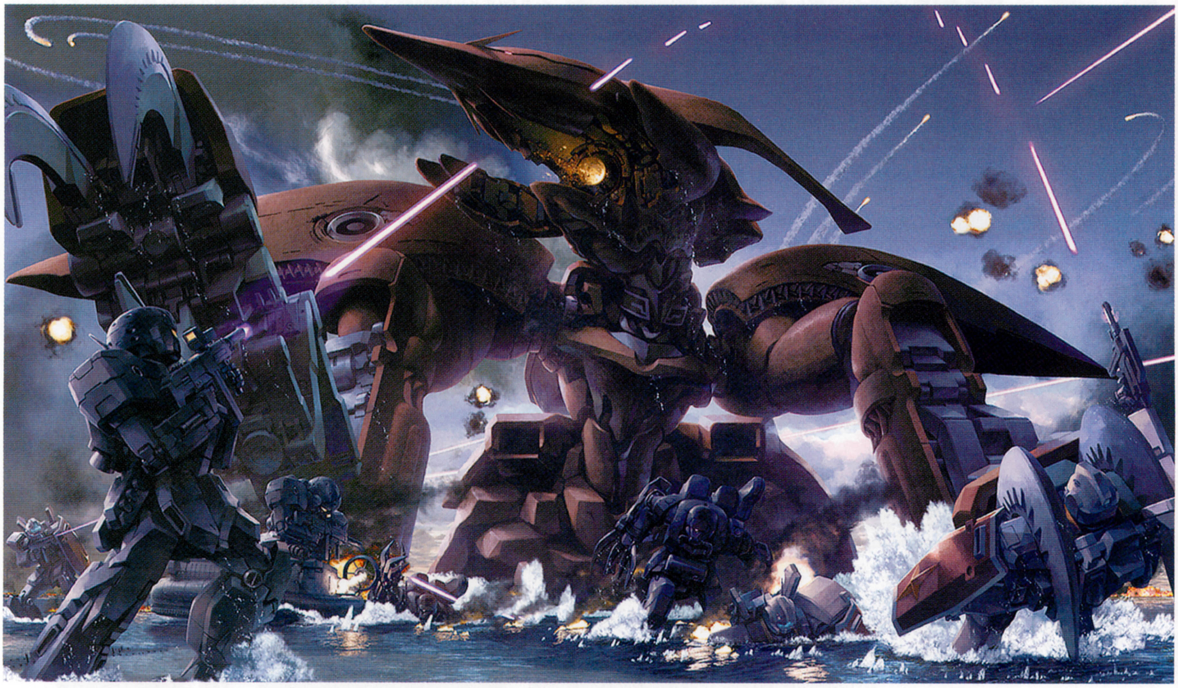




秘蔵の貴重資料が満載
付録 月刊ガンダムエース0号

創刊100号記念の特別付録として、250ページ超えの冊子「月刊ガンダムエース0号」を封入。『THE ORIGIN』『エコール』『C.D.A.』のプロット、設定画など多数の秘蔵資料のほか、安彦良和氏のロングインタビュー、100号までの全コミックリストなど、本誌の歴史を総括した貴重な資料となった。

月刊ガンダムエース 2010年12月号(No.100)付録



KCA『機動戦士ガンダムUC カトキハジメ メカニカルアーカイブス』P094に収録され、電車の車内広告にも使われた一枚。シャンブロはカトキ氏から福井氏に提案され、このMAによってプロットにはない「ダカール編」が生み出された。

カトキハジメ

2011-2015

No.101-

2011年8月号をもって『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』が堂々の完結。
同号は創刊10周年号にもあたり、本誌全体のひとつの大きな区切りとなった。『THE ORIGIN』終了後も、
今西隆志監督と夏元雅人氏による『機動戦士ガンダム0083 REBELLION』や
インパルスの板倉俊之氏による小説『機動戦士ガンダム ブレイジングシャドウ』ほか、
大型企画を多数排出するなど、本誌の挑戦は続いている。

Pick Up Cover

オリジン完結、そしてアニメへ！



15年振りに蘇る富野G最新作！



アニメ『ジ・オリジン』ついに公開！



START Line Up 2011-2015

漫画・小説

No.107
■ガンダムEXA
（ときた洸一×千葉智宏）

No.108
■機動戦士Zガンダム Define
（北爪宏幸）
■機動戦士ガンダム THE MSV
（近藤和久）

No.112
■機動戦士ガンダムAGE
First Evolution
（葛木ヒヨン）

No.113
■トニーたけざきのサクサク大作戦
（トニーたけざき）
■機動戦士ガンダム U.C.
HARD GRAPH 鉄の駻馬
（夏元雅人）
■機動戦士クロスボーン・ガンダム ゴースト
（長谷川裕一）

No.114
■機動戦士ガンダム MSV-R
（兼房光）

No.116
■俺は生ガンダムUC
（羽生生純）

No.118
■機動戦士ガンダムSEED Re:
（石口十）

No.120
■機動戦士ガンダムMSV-R
宇宙世紀英雄伝説
（虎哉孝征）

No.121
■シャアの日常
（南北×本田雅也）

No.123
■機動戦士ガンダムUC MSV 楔
（本橋雄一×関西リョウジ）
■機動戦士ガンダムAGE
Final Evolution
（ばう）

No.124
■ガンダム系の人々
（よしたに）

No.129
■機動戦士ガンダム U.C.0094
アクロス・ザ・スカイ
（葛木ヒヨン×関西リョウジ）

No.130
■機動戦士ガンダム 名も無き戦場
（近藤和久）

No.132
■機動戦士ガンダム 0083
REBELLION
（夏元雅人）
■機動戦士ガンダム
ブレイジングシャドウ
（板倉俊之（インパルス））

No.136
■ガンダムビルドファイターズA
（今ノ夜きよし×千葉智宏）

No.137
■アイアンアッガイ
（曽野由大）

No.140
■機動戦士ガンダム外伝 ミッシングリンク
（おおのじゅんじ）

No.141
■ガンダムEXA VS
（ときた洸一×千葉智宏）

No.144
■機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
ベルトーチカ・チルドレン
（さびしうろあき×柳瀬敬之）

No.146
■ガンダム Gのレコンギスタ
（太田多門）

No.147
■機動戦士ガンダム
ANAHEIM RECORD
（近藤和久）

No.150
■機動戦士ガンダム U.C.0096 ラスト・サン
（葛木ヒヨン×関西リョウジ）
■アッガイ博士
（曽野由大）

No.152
■シャアとキャスバル（11才）
（谷和也）

記事

No.103
■デザインズ イン オリジン

No.110
■機動戦士ガンダム THE ORIGINベスト

No.128
■SDガンダム 神話伝承

No.144
■機動戦士ガンダムUC
カトキハジメ メカニカルアーカイブス

No.145
■シャア専用雑記

No.155
■機動戦士ガンダム THE ORIGIN
カトキハジメ メカニカルアーカイブス

アニメ

2011/10
■TV『機動戦士ガンダムAGE』放送スタート

2013/10
■TV『ガンダムビルドファイターズ』
放送スタート

2014/10
■TV『ガンダムビルドファイターズトライ』
放送スタート
■TV『ガンダム Gのレコンギスタ』
放送スタート

2015/02
■アニメ『機動戦士ガンダム
THE ORIGIN』展開スタート



のっけから魅せる、ハンパない作画クオリティ。今回は3対3のバトルのため作画チームの負担が跳ね上がったが、チーム戦ならではの戦いを描けるのはやり甲斐でもあるという。

ガンダムビルドファイターズトライ
GUNDAM BUILD FIGHTERS TRY

TV テレビ東京系6局ネット 毎週水曜6:00〜
BS11 毎週日曜7:00〜
WEB 毎週水曜 夜8:00 各話1週間限定無料配信
アニメ公式サイト http://gundam-bf.net/
テレビ東京公式サイト http://gundam-bf.net/
GUNDAM.INFO http://www.gundam.info/
ガンダムチャンネル（iOS・Androidアプリ）
http://gch.b-ch.com/
バンダイチャンネル http://www.b-ch.com/
アニメ公式サイト http://gundam-bf.net/

2期放送開始記念

綿田慎也監督インタビュー

開始早々から前作にも増してパワーアップしたガンプラバトルを見せてくれた2期の指揮を執るのは、今回がTVシリーズ初監督となる綿田慎也だ。1期の長崎健司監督からバトンを受け、この『ビルドファイターズトライ』をどんな作品に仕上げようとしているのか。







綿田慎也（わただ・しんや）
2013年『機動戦士ガンダムAGE ～MEMORY OF EDEN～』で監督デビュー。前作『ガンダムビルドファイターズ』では演出を務めた。「機動戦士ガンダム 第08MS小隊 Blu-rayメモリアルボックス」の映像特典である新作ショートフィルム『三次元の戦い』も手がけた。

世代でまったく異なるガンダムの入口と視点

——綿田さんは1期では演出として参加されていました。2期では監督を務めますが、『トライ』をどのような作品にしていきたいと考えていますか。

最初に大事にしようと思ったのは、1期の長崎監督が築いた『ビルドファイターズ』という作品をしっかり引き継ぐことです。変に違うものをと考えず、視聴者が楽しんでくれた前作から外れないようにすることを心がけています。脚本は引き続き黒田洋介さんで、舞台も7年後なので、自然とそういう流れにはなりましたが。

——テンポよく入るコミカルな部分もそのままで楽しいですね。

あのノリは黒田さんの手腕によるところが大きいんですが、現場的にも1期を経験しているので、作品に対する共通認識ができているというのはあります。自分が指示しなくても同じものを目指せる非常にポジティブな現場です。

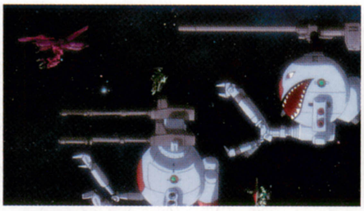
——セカイが拳法家ということもあって、姉（ミライ）の写真を出すシーンとか、『Gガンダム』的なノリを感じました。

僕は『SDガンダム』を小学生のときに見ていて、『Gガンダム』や『ガンダムW』が中高生くらいのときです。その辺りが僕のガンダムの原体験になっているので、あまり宇宙世紀に足を突っ込んでいないというのはありますね。長崎さんも僕と近い年齢のためか、1期のときもそういう感覚はありました。2期は格闘をメインに、主人公を拳法家にするというのは早い段階から決まっていたので、『Gガンダム』的なノリは原体験と併せてその流れで生まれたとも思います。ただ、そんなに意識して「あのネタを出そう」とかはしてないです。オープニングで映るドモンっぽい影は大張正己さんが、セカイの道着のマークは大貫さんがアドリブで盛り込んできたもので、

撮影:疋田千里／文:鈴木康道

第一期終了から半年後、シリーズ第二期『ガンダムビルドファータズトライ』の放送開始直後に掲載されたインタビュー。『SDガンダム』を原体験とする世代ならではのガンダムの捉え方が面白い。後に長崎健司監督と綿田監督によるOVA企画の構想も発表された。

「この写真の女を見たことないか?」

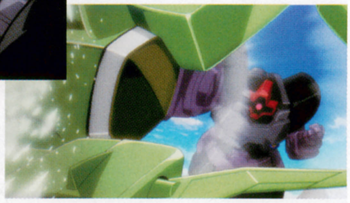




➡シーンや台詞で随所に散りばめられた歴代ガンダムネタ。1話冒頭のバトルシーンにはシャークマウスのボールが混じっていたり、ユウマを表彰する校長先生の顔がレビル将軍だったり、細かいネタも見逃せない。







⬅⬆➡拳法家のセカイらしい格闘アクションは大きな見どころ。重モビルスーツのドムが見せた俊敏な格闘技は、本作ならではのアクションだ。

『ビルドファイターズ』は作る側も観る側も、ガンダムを楽しむ作品

自分が楽しいと思うことを入れながら作っているだけなんですよ。『ガンダムUC』とは大きく違うやり方ですが、これもまたガンダムの楽しみ方のひとつだと思います。戦争ものではなく、ガンダムで遊ぶことを楽しむアニメですね。

――監督が初めて見たガンダムが『SDガンダム』ですか。

いや、ファースト（機動戦士ガンダム）の再放送ですね。田舎のほうで、夕方5時からファーストが流れて、5時30分から『Zガンダム』という編成だったんですよ。でも、小さかったから全然意味が分からなかった（笑）。中学生になって見た『Vガンダム』がようやくなんとか、という感じですよね。物語を理解しながら楽しめたのが『Gガンダム』からなので、そういう意味では『ガンダムW』や『∀（ターンエー）』も思い出深い作品です。

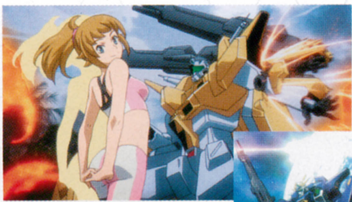
――『SDガンダム』は大人アニメになったガンダムを、再び子供の入口に戻した作品です。監督が宇宙世紀に傾倒していないというのはそれもあると思いますが、世代のギャップを感じることはないですか。

そこはありますね。SD以前の方とはもちろんですが、僕より10歳年下になると今度は『Gガンダム』もピンとこなくて、むしろ『SEED』が原体験になっている。ガンダムは35年のコンテンツなので、世代によって視点がまったく違うんです。1期では騎士ガンダムをかわいいメカとして扱っていましたが、僕はそれに違和感があった。『SDガンダム』の展開当時それなりの歳だった方たちは、SDがかわいい商品だからウケていたと思っているんだけど、小学生だった僕にはかわいいと同じくらい格好よかったんですよ。『三国伝』世代はSD系を、もっと格好いいものとして捉えているかもしれません。

――確かに『三国伝』は武将意匠で、その格好よさが全面的に支持を受けていました。

世代ごとの入口を留意していかないと、作品の偏りと、ファンの視点とのズレが生まれてしまうと思っています。じゃあ、すべてをフォローするのかと言えばそれはできないし、バランスの取り方が大変なところですが。それ以外にも、何年後かに再評価される作品もあるじゃないですか。『ガンダムX』も1期で扱って改めておもしろいと思いましたし、機体も格好いい。こういったガンプラをモチーフにした作品だったら、ガンダムの世代交代要素ごと取り入れてしまったほうが絶対におもしろいものになると思うんです。もちろん宇宙世紀ガンダムへのリスペクトは忘れていませんが、宇宙世紀至上主義のような感覚は希薄にして

「『三国伝』世代はSD系をもっと格好いいものとして捉えているかもしれません」



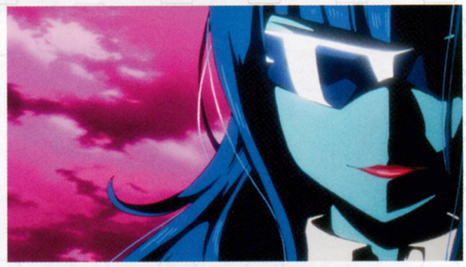


オープニングは大張正己

⬆➡オープニングの絵コンテ・演出を手がけるのは1期に引き続き、数々のロボットアニメで監督やメカニックデザインを務める大張正己。すさまじい熱気と躍動、パワー溢れる大張ワールドが炸裂する。

セカイの師匠？





女メイジン？

➡ドモンに似た影はセカイの師匠？ メイジンと同じバイザーをした女性も気になるところ。オープニングには今後の展開を示唆する、さまざまな情報が隠されている。







ユウマから希望を奪ったガンプラファイター

⬅ユウマがガンプラバトルを止めてしまったのは、過去のバトルがトラウマになってのことらしい。対戦相手は何者なのか？

「こんなことがしたいんだけど、って軽くボールを投げると、超剛速球が返ってくる（笑）」

いかないと、若い世代の視点を理解できなくなってしまうと思います。

選定・デザインお任せでガンプラに趣味を反映

――世代についてのお話を聞くと、どんなガンプラが出てくるのかますます楽しみになります。登場ガンプラの選定はどのようにされているんですか。

大きく分けて3パターンがあって、ひとつは1話のドムのように、シナリオ上、必然的に決まってくるパターン。もうひとつは商品展開として要望を受けるパターン。最後がそういうのにまったく捉われず、アニメーターに「ご自由に描いてください」というパターン。これは選ぶガンプラもそうですし、カラーリングにもその人の趣味が出ておもしろいですね。フミナの初期ガンプラはアニメーターの有澤寛さんにお任せしたパターンですが、有澤さんは量産機が大好きなんで（笑）、それでパワードジムのアレンジになったわけです。

――オリジナルガンプラに関してはどう決めているんですか。

オリジナルガンプラに関してはコンセプトを決めて、そこからはデザイナーにお任せです。トライファイターズの3機で言うと、まずセカイのガンプラが格闘系なので、そこからバランスを考えて、ユウマのガンプラは可変機に。主役機にSDを入れたかったので、それをフミナのガンプラに、という感じです。

――オリジナルガンプラにはいろいろなギミックが仕込まれていますが、監督からオーダーは出されているんですか。

僕からはざっくりとですね。こんなことがしたいんだけど、って軽くボールを投げると、超剛速球が返ってくる（笑）。直球だけでなく、「何これ!?」みたいな物凄く曲がったボールも投げ返されてくるんですよ。とにかくビックリするものばかりですが、それならこっちもそのままアニメに落とし込んでやろうって感じになりますね。ギミックを見せるだけでなく、ドラマにも取り入れて。

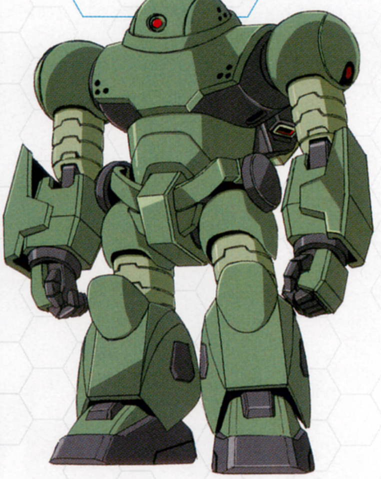
――支援機のウイニングガンダムには、組み替え変形などさまざまなギミックが組み込まれているそうですが。

詳細はまだ言えませんが、本当に驚きのギミックが満載です。「どんな支援だよ!?」って感じです（笑）。アイデアはデザイナーの寺島慎也さん（『SDガンダム戦国伝』などで多数のSDガンダムをデザイン）から頂いたんですが、SDチームは発想が自由すぎて、おもしろいくらいぶっ飛んでいるんです。リアルガンダムでは絶対あり得ないギミックでもSDチームにとっては当たり前のことで、その発想の幅広さは見習わないとい

NEW GUNPLA

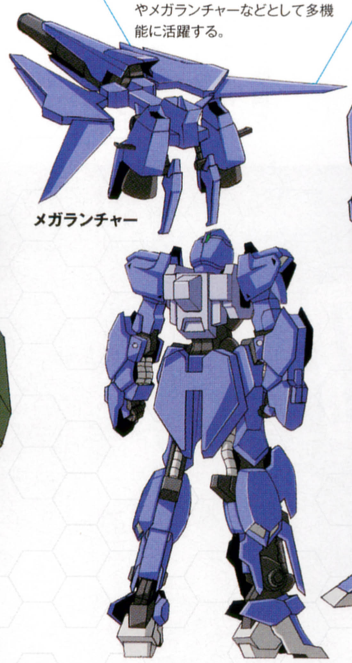
ハイモック

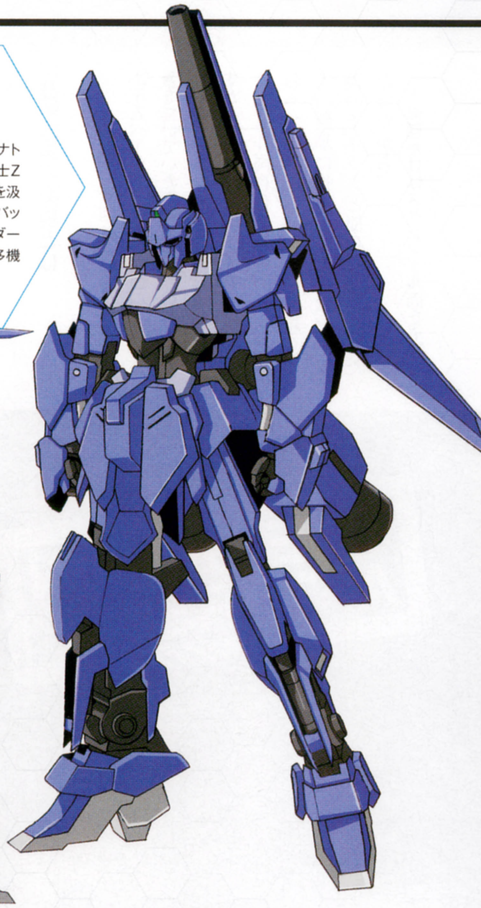
ヤジマ商事のガンプラバトル装置に内蔵された対コンピューター戦用の無人機。PPSEが開発したものから改良されている。機体に複数のバリエーションがあり、バトルでの強さは任意に設定できるようになっている。



百方式（メガシキ）

ガンプラ心形流のサカイ・ミナトが作ったガンプラ。『機動戦士Zガンダム』の百式とその流れを汲む機体をベースにしている。バックパックは分離し、メガライダーやメガランチャーなどとして多機能に活躍する。





けないと思いますね。

——今回はトライファイターズのように3機まったく違うガンプラもあれば、Ez-SRのように同一ガンプラで改造を変えているのもおもしろいです。

3機編成ですからね。それぞれ個性を出していかないと。同じベースでも作りが違うというのは、玩具遊びの流れから来る考え方で、これはデザインをモデラーのNAOKIさん（電撃ホビーマガジンなどで活躍）が担当されているというのもあります。モデラーによるデザインはガンダムでは初めてです。デザインが絵ではなく、実際に改造したガンプラで上がってくるのには驚きました。Ez-SRのほかにもいくつか手がけて頂いているので、この先も楽しみにしていてください。

予選大会いよいよ開始 チーム戦で見所も3倍に！

——3代目メイジン、ユウキ・タツヤの姿がチラッと見えましたが、1期キャラの登場予定はあるのでしょうか。

ユウキに限って言えば、オープニングでも出ていますし、今後も登場予定のあるキャラです。1話にはアランも出ているんですが、気づきましたか？　ユウマの授賞式のシーンで、その端のほうに立っているんです。アランはPPSEの社員でしたが、会社はすでになくなり、ガンプラバトルの主催は新プラフスキー粒子を開発したヤジマ商事に移っています。新プラフスキー粒子を開発したのはニルスとキャロですが、彼らのように物語の枠組みに絡んでくるキャラクターは今後顔を出すかもしれません。ガンプラバトルにしても、セカイたちの場合は中高生の部への出場ですが、大会カテゴリーとしては小学生の部・中高生の部・一般の部があり、明言はしていませんが、社会人リーグやプロリーグもあるかもしれません。何しろガンプラバトルは世界的なスポーツですから。そういったリーグで活躍しているキャラクターもいるかもしれませんね。どうなるかは分かりませんが、そこらへんはお楽しみということで。

——なくなったと言えばもうひとつ、ガンプラ塾はどうなりますか。

ガンプラ塾に関しては今回もちゃんと出てきます。メイジンがいるわけですからね。そこのところもちょっと気にしておいて頂けるとおもしろいと思います。

——最後に4話以降の見どころと併せて、ファンにメッセージをお願いします。

4話以降はいよいよウイニングガンダムが登場します。SDガンダムのバトルにはアニメーターの物凄いこだわりが出ていて見応えがあるものとなっています。ここは絶対に見逃さないでください。5話目以降から世界選手権の地区予選が始まって、3対3のバトルが本格化していきます。デスティニーガンダムやちょっと変わったモビルアーマーなんかも出てきます。チーム戦になった新しいガンプラバトルに注目してください。

安彦良和インタビュー

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』最終回を描き終えた直後のインタビュー。原稿の引き取りと同時に行なわれたもので、長期の連載を終えた安彦氏の心情が伝わってくる。当時は参加するつもりはなかったようだが、その後、安彦氏はアニメ『THE ORIGIN』の総監督を務めることになる。

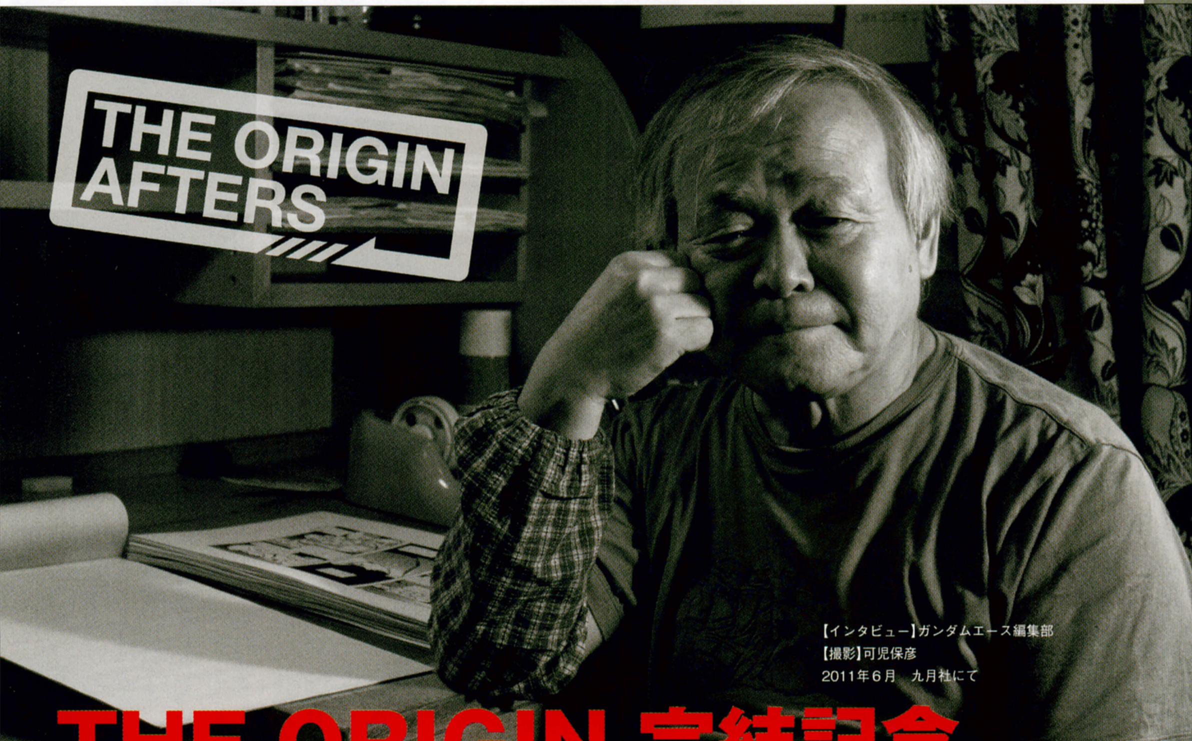
様々な角度から『機動戦士ガンダム ジ オリジン』のもつ魅力を解きあかしてゆく特集企画『ジ オリジン アフターズ』、今回は丸一〇年に及んだ連載を描きあげた記念すべき日の安彦氏の表情、そして『ジ オリジン』本編を描きあげた今だからこそ話せる安彦氏の肉声をお伝えしたい。

二〇一一年六月中旬の某日、ガンダムエースの編集長と担当、そしてカメラマンの三人が、『機動戦士ガンダム ジ オリジン』最終回を描きあげた安彦良和氏の仕事場へ原稿を受け取りに伺った。

完結直後の心境とは

――最終回の今回は一か月でカラー二十五ページ、モノクロ四〇ページの分量を描いていただいたあとなので、かなりお疲れではないかと心配してきたのですが、全くいつも通りですね。

安彦　作画自体は昨晩のうちに終わっていたから。今日は朝起きて犬の散歩に行って、最後に渡す原稿のチェックと簡単な修正をしただけだから。



【インタビュー】ガンダムエース編集部
【撮影】可児保彦
2011年6月　九月社にて

THE ORIGIN 完結記念
安彦良和インタビュー

――今回だけはスケジュール面を心配していたのですが、まったく無用の心配でした。まさに今回『ジ オリジン』を描き終えられた訳ですが特別な感慨や安堵感などはありましたか。

安彦　どうだろう、まだあんまりそういう自覚はないなあ。だけど達成感や安堵感が強すぎて急に力が抜けたりしてもまずいから、それはそれでいいんじゃないかとも思うけど。

　ただ物語が終盤にきてからも例によって予測がズレちゃって。「23巻にしましょう」って編集長に言われてたのに「しません！絶対に22巻で終わります!!」なんてエラそうに断言してたのに終わらなかった。でもその結果ちょうど一〇周年記念号で、連載一〇〇回目で終わった。結果的には良かったんじゃないだろうか。

――そうですね。もっと描いていただいても、編集部としてはまったく問題ないのですが（笑）。

安彦　いやいや（苦笑）。これ以上引っ張っても。それこそ野暮になってしまう。

――編集部に届く読者の皆さんのハガキを読んでいると、ファーストガンダムの結末を変えないで欲しいという声と『ジ オリジン』独自の展開でのラストシーンを期待する声が拮抗していました。

安彦　あのエンディングは変えられないですよ。僕自身も好きな終わり方ですし、変える意味もないし。

——大枠はほぼそのままですね。そういえばコア・ポッドのキャノピーが吹き飛ぶ描写が描き加えられていました。
安彦　そんなのはそれこそ些末なことで……、でもまあアレは当時からちょっと気になっていたので足しておきました。ほかにもジオン共和国との終戦協定とか——(★)、気になった箇所をすこしずつ修正してはいますが、おおきな流れは一切変えていません。
——気になった箇所というとフェンシングのシーンでシャアとアムロが交錯するところ(★)とか……ですが細部の意図はこれから先もお訊きする機会があるでしょうから、今は長期連載をおえた直後のお気持ちについてもっと伺いたいと思います。
　いま安彦さんが一番なさりたいことはなんでしょう？
安彦　うーん。長い旅に出たいとか、なにかそれらしい事を言えればいいんだけど……。だいたいあなたたちに頼まれた仕事がまだ残ってるし。ね、いろいろと……(笑)。せいぜい久しぶりに同窓会に出ようかなあとか、それ位で。

ベストエピソード

——すみません……。すこし話は変わってしまいますが、連載が終わった今だから明かせる話、というのはありますでしょうか。例えば『始動編』から『めぐりあい宇宙編』までを通して、これが安彦さんにとってのベストエピソードだというようなものは？
安彦　難しい質問だねえ。それはひとつには絞れないですよ、それぞれにストーリー全体の中での意味や役割があるわけだし。だから質問の趣旨とはすこし違うだろうけど『ジ オリジン』とファーストガンダムを並べてみたときに、ある部分をより描き込んだりとか——あるいは表現を変えたりとか——それを比較対照してもらえると『ジ オリジン』の〝オリジナル〟であるファーストガンダムに対する、僕なりのスタンスが判るはずなんですよ。
　非常に気を遣ってファーストガンダムからなるべく変えまいとしているところ、そこは全面的に支持しているエピソードなんです。変えているところは当時の状況や色々な理由で足りていない部分で、だから違った表現にしなければとか描き込まなければとか、その両方があるんですよ。そしてまったく出てこないところは、単に無視している(笑)。
——無視ですか(苦笑)。ですが、その中にも読者の皆さんから、是非安彦さんの解釈で読んでみたいというリクエストが多いエピソードがあります。たとえば『ククルス・ドアンの島』(★)なんですが。
安彦　ククルス・ドアンは面白いエピソードだと思うし、解釈というかやりようはあるけど、あれはメインのストーリーから完全に独立した話になっていたので外しました。だから無視というのとはちょっと違うかな。
——確かにいわゆるボトルエピソード(★)で、メインストーリーにはまったく影響がない話ですね。
安彦　ああいうのをそんなふうにいうの？　へええ。制作当時のシナリオか何かでも、たしか第X回となっていてどこに挟んでもいいように作っていたはずなんだよね。でもククルス・ドアンはいい話ですよ。
——そうですね。今だから言える話ということで、あれは失敗したなあという事があったりはしますか。
安彦　あれは冷や汗モンだって言うのはほとんどメカデザイン関係だね。大河原さんにはお詫びしなくてはいけない事が多々あって、あとからコア・ポッドをお願いした事とかとかWB前面のハッチとか……大河原さんのデザインは素晴らしいのに僕の元々のリクエストが良くなかったとかいう、そういう失敗がありました。
——これは、もしもの話なんですが、一〇年前の安彦さんご自身に会えるとしたら、なにか伝えておきたいことはありますか。
安彦　デザインだねえ、やっぱり。「最初にちゃんと設定しろよ」と言ってやりたい。でも、しないだろうな(笑)。
——一〇年の連載期間のなかで、今にして思えばあれが大きな区切りだったとかエポックになったというような事があれ


これまでの連載をふりかえる安彦氏と本誌編集長。創刊当初の思い出から今後の展開まで、話題がつきることはなかった。

ジオン共和国との終戦協定
『ジ オリジン』ではジオン公国との休戦協定に変更されている。

シャアとアムロが交錯するところ
ファーストガンダムのシャアは途中から左手で剣を握っているのに対し、『ジ オリジン』では右手のままであることを指す。

ククルス・ドアンの島
TV版ファーストガンダムの第15話『ククルス・ドアンの島』のこと。ジオン軍の脱走兵ドアンの姿が描かれている。

ボトルエピソード
米国のTVドラマシリーズにおいて予算やスタッフ、制作期間を効率的に運用するために、本編と切り離して一話単独で制作されるエピソードのこと。ボトルショウとも呼ばれる。

古林氏
ガンダムエース初代編集長古林英明のこと。ファンの間ではガルシア・ロメオのモデルとして知られる。現在は角川書店メディア局の局長をつとめる。

アシスタントをしてくれた息子
唯一人のアシスタントMASATO氏は、安彦氏の実子でもある。元アニメーターで料理の腕も確かだとか。

旭プロダクションの八木さん
株式会社旭プロダクションの八木寛文氏のこと。現在は同社常務取締役技術部長。

ば教えてください。

安彦　それは……。やっぱり過去編に入らせてもらったというのが大きかったねえ。あのときは僕から当時の編集長だった古林氏（★）に話をして、おおがかりなブレインストーミングをやって、いつになくちゃんとレジュメもつくって。こないだ付録でつけたアレね。

――一〇〇号目の付録〝ガンダムエースゼロ号〟ですね、レジュメのダイジェストを収録させていただきました。過去編自体は当初からあった構想ではなかったんですか。

安彦　ああいう過去の話が入るとは欠片も思っていなかったねえ。

連載を支えた人々

――先ほどブレインストーミングの話が出ましたが、サポート的な作業や設定考証などで『ジ オリジン』を支えてきてくれたスタッフの皆さんになにかメッセージがあればお聞かせください。

安彦　実は一番世話になったのはアシスタントをしてくれた息子（★）なんですよ。作画面でのアシスタントのほかにも、細かい設定なんかを気軽に訊けるので大変便利だった。「そんなのまったく聞いたことがないぞ」というような設定までどこかから探してきてくれるし。これは〝ガンダム〟を知らない、というか忘れかけていた僕としては本当に助かった。

　旭プロダクションの八木さん（★）がCGでやってくれた特殊効果については非常に感謝していて、僕のほうからオーダーしたことに関しては毎回100％応えてくれました。でもこちらが頼んだ指定自体がそれで良かったんだろうかというのは今もちょっと気になっていて、たとえば元の映像がマルチ（★）だったので同じような効果をかけてもらったけど漫画としてどうだったのかとか。元々が映像作品だけに引っ張られるんですよ。悩ましいところです。



仕事机で最終回のモノクロ画稿を手にとって確認中。「65ページかけたけど、思ったよりあっさり終わってしまった」と安彦氏。

　宇宙世紀の設定全般をみてくれた岡崎氏（★）は、実はオタク的なガンダムファンの反応をはかるバロメーターになってもらっていました。ブレストのときにも実は彼の発言にはすごく注目していて、ファンの代表というか、岡崎氏が納得するかどうかで世のオタク的なガンダムファンの反応を見極めていたところがあります。

　小倉さん（★）も同じように、単なるSF考証だけでなく世のSFファンたちがひっかかる場所を教えてもらいたいと思っていて――ほかにもコロニーの人口は一体どのくらいなんだとか、そのあたりはある意味非常に危険な部分なんですよ。ファーストガンダム本編で触れられていないコロニーはどうなっていたのかと、どうでもいいようで非常にデリケートな部分を固めるのに力を貸していただいて感謝しています。

　ブレストの時に彼らから「それは認められない」とか抗議されたら、それはシビアな問題になるだろうなと思っていました。それでも強行突破するかどうかは問題になった箇所の重要性次第だと思っていたんだけど、結果的にはそこまで深刻な意見の対立が生じることはなかったのでそこは幸いだったな、と。

　そしてもちろん応援してくれた読者の皆さんの声があったから連載を続けてこられたわけで、非常に感謝しています。

完結、そしてこれから――

――連載開始当初、CGによるデジタル表現を安彦さんが導入されたことに驚いたファンがかなり居たと聞いています。一方今回のこちらはアナログでの表現ですが、最終回では宇宙空間の塗り方がこれまでと違っていました。これはなぜでしょうか？

安彦　戦闘シーンだから宇宙空間が赤く染まってる……なんてのはいつものことなんだけど、最終回はそこからグラデーションをかけてリアル宇宙になるわけ。それがいざとなると案外ムズかしくて。いつもならああいう〝黒〟はガッシュで塗るんだけど、今回は境界がないから最後のコマまで透明水彩でやってみた。透明水彩の群青と赤を大量に混ぜて。月刊ニュータイプで永野さん（★）の『FSS』のイラストを描いたときにもやってたんですよ。それで判ってたから。「充分に黒くなる」って。

　星はあえて入れていません。星を入れること自体は簡単なんだけどすこし悩んで、ここはないほうが表現としていいだろう、と。

――実はカラーパートの原稿をお預かりしたとき、このタイミングで新しい表現に取り組まれたことに驚きました。最後にこの一〇年間で安彦さんが得た

マルチ
マルチプレーン・カメラのこと。二次元的な素材を使って擬似的に三次元的な表現を行う機材やその手法を指す。

岡崎氏
ライターの岡崎昭行氏のこと。サキオカ技術少尉のモデルである。主著に『データガンダム キャラクター列伝 I～II』（角川書店刊）がある。

小倉さん
企画コンサルタント小倉信也氏のこと。サンライズ作品をはじめ多数のタイトルで設定考証や舞台設定に携わっている。

永野さん
デザイナー永野護氏のこと。現在制作中の監督作品、劇場長編アニメーション『花の詩女（うため） ゴティックメード』が二〇一一年度公開予定。

『FSS』
一九八六年より月刊ニュータイプに連載されている『ファイブスター物語』のこと。連載二十五周年を記念して二〇一一年二月一〇日より『ファイブスター物語 リブート』①～⑦を隔月刊行中。



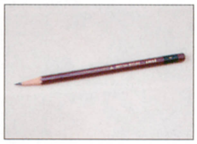
2001年、この右手からすべてがはじまった。

物と失った物がもしあれば、教えてください。

安彦　また難しい質問を——失ったもの……若さとか（苦笑）。でも正直な話、一日に描ける原稿の枚数とか体力的な部分はまったく変わっていないんですよ。得た物も特に思い当たらない……あ、体重はだいぶん得た（笑）。正直いって両方とも特にないなあ。僕自身は一〇年前と変わっていないんです、本当に。

——心強いです。是非これからの一〇年も素晴らしい作品を産み出してください。本当にありがとうございました。

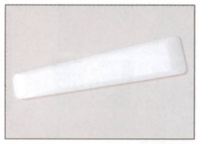

ご存じの通り安彦氏はすべての描線を筆でひいている。

アニメーター時代から三菱ユニのBが安彦氏の定番だ。



アイシー社のスクリーントーンが主に使われている。


インクはホルベイン社のスペシャルブラックだ。

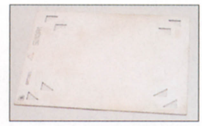
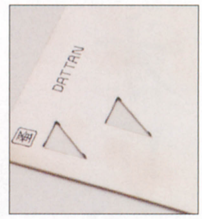
画稿を傷めずに消しゴムをかけるのは、意外に難しい。



スクリーントーンを定着させるための専用ヘラ。

THE ORIGINを支えた安彦氏愛用の品々を公開



【撮影】佐藤まきお

枠線用に厚紙でつくられた手製のテンプレート。



ハイライトや修正用の水溶性ホワイトインク。



カラー原稿にはデザイン画用ニスをスプレーしている。


カラー画稿はイラストレーションボードに描かれる。

画筆から特製うちわまで

アニメーター時代から数えると四〇年以上にわたるキャリアをもつ安彦氏。質・量共に驚異的なその画業を支えてきた画材や愛用の品をご紹介しよう。『ガンダム ジ オリジン』をはじめとする素晴らしい作品の数々は、ここにある品々を使って生み出されて来た。どの道具も長年の実践と試行錯誤に裏付けられた、実用的なものばかりである。



付箋が多数立てられた機動戦士ガンダム公式百科事典。



仕事場にはラジオが置かれている、ダイヤル式のアナログチューニングが好みとのこと。右は熱心なファンから送られた安彦氏専用うちわ。




この左のイラスト（部分）を描いた際に試みた手法が、『ジ オリジン』最終回の彩色に活かされている。

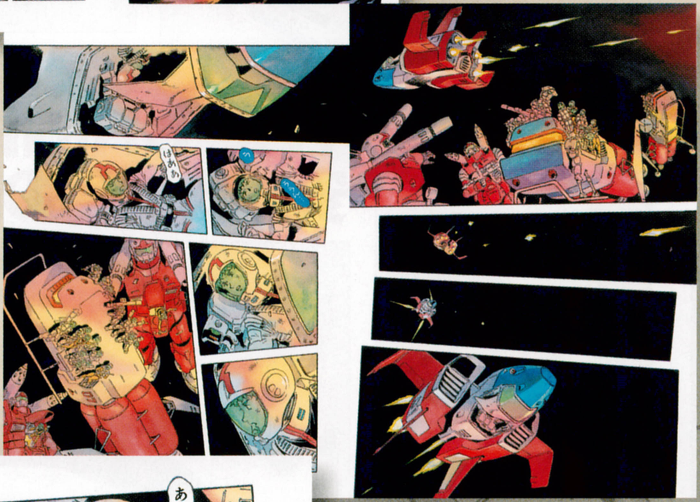

資料や届いたFAXなどをおさえておく鉄製の文鎮。小型のレールを切断して作られた上掲の物と筆型の物、二種類が手元に置かれている。


普通のトイレットペーパー。画材ではないが作画作業の際、非常に便利だという。

※この記事は6月に撮影・収録した写真およびインタビューと翌月に行ったインタビューを元に編集部で構成したものです。









オリジン再出発の時——

HARUTOSHI FUKUI

UCファイナル 福井晴敏インタビュー

完結を迎えて

2010年3月のepisode 1「ユニコーンの日」から4年。『機動戦士ガンダムUC』アニメ化プロジェクトも、ついにepisode 7「虹の彼方に」の公開を迎えた。新宇宙世紀サーガを締めくくる最終章。本作、そして本シリーズに込められた思い、意思。すべてを出し切ることはできたのか。試写直後の福井晴敏氏に話を伺った。

アニメ『機動戦士ガンダムUC』episode7イベント上映を記念して、ストーリーを担当した福井晴敏氏が語るユニコーンプロジェクトの総括。老若男女をこえて、ガンダムファンを魅了した人気シリーズも、関わった誰もが精魂をつくした結果であったことが、熱い言葉で明かされていく。

悩みぬいて到達した小説と同じ結末

—ついに完結を迎えました。現在の心境をお聞かせください。

福井：まず、よく完成したなと（笑）。いまだかつてないほど厳しい戦いでしたから。最初に完成した映像を見たときは、脳がオーバーフローした感じで、「間違いなく思い通りに出来たけど、これでよかったのかな」と不安になったんですけどね。でもそこから3回ぐらい通しで見て、ようやく「できたのかもしれない」って実感できた。もうこのレベルになると「できました」って、こちら側で決めることはできないんですよ。今回ほど、「作品は見てもらって完成する」ということを実感したことはないですね。

—確かに情報量と物語のボリュームに圧倒されますね。

福井：試写会でも、みなさんから「凄かった」という感想しか出てこない。「なんだかよくわからないけど、とにかく凄いものは見た気がする」みたいな感想でね（笑）。ただ、2時間であれほどの情報量を畳み掛けると、とんでもない映像体験ができる。これだけは自信を持って言えますね。

—最終章の構成はどのようなアプローチでまとめられていったのでしょうか？

福井：小説の結末を絵にしたとき、これが本当に実現できるのかという不安がみんなの中にあったのは確かです。そこで別の結末をアニメ用に考えることも試してはみたんですが、どうしてもとってつけた感じが抜けなかった。物語的には一応終るんだろうけど、『ガンダムUC』がぶち上げてしまったニュータイプや人の可能性といったテーマを回収するには、やっぱりあれしかねぇな、と。

—とは言え、小説は圧倒的なボリュームです。

福井：印象としては、ほとんど変わっていないと思います。それこそ、一字一句変わっていないレベルでね。とにかく最初に苦労したのは、戦闘シーンの処理です。小説通り、最初にアンジェロと戦って、次にフロンタルと戦って、リディと戦って……という流れを順番通りにやっていったら、とてもあの尺には収まりきらない。その戦いを1パッケージに納めることを思いついた時点で、今回はいけるなという手ごたえを感じました。

新要素で映像としての最適化を図る

—一方で映像ならではのプラスアルファの要素も増えていますね。

福井：わかりやすいのは、ラスボスにネオ・ジオングという存在を用意していることでしょうね。最後に新しいラスボスのメカを出すというのは、3、4年前からずっと言っていて、出すならジオングの名前を付けたいという話で進めていたんです。

—小説からは大きな変更点となりましたが、その意図は？

福井：小説でのシナンジュとの戦いは、バナージ&リディのガンダム連合軍対フロンタルみたいな形でしょう？　しかもシナンジュはボロボロの状態です。ただ、小説では『機動戦士ガンダム』のドズルの散り際みたいに、シナンジュが巨大な亡霊のように見えるということで、ガンダム2機と拮抗できるようバランスを取っていました。とは言え、そのまま映像にしたとき、結局はドズル以上のことはできません。それならシナンジュから現れた亡霊の大きさを、そのまま具現化したようなMSにしようと。ただ、あんなに大きくなるとは予想外でしたけどね。

—最初はどのようなデザインだったんですか？

福井：シナンジュが大きなスカートを履いて、スーツを着ているようなイメージでしたね。ちょうど昔のガンダムとジオングの対比ぐらいで収まるから、それぐらいならいいかなと。ところがその一稿から半年ほど経過したら、こんなに大きくなっていた。カトキ（ハジメ）さん的にはノイエ・ジールやα・アジールといったジオンの系譜を考えたとき、これぐらいの大きさは必要だろうと。古橋（一浩）

福井晴敏（ふくい・はるとし）
1968年、東京都墨田区生まれ。1998年、『Twelve Y.O.』で第44回江戸川乱歩賞を受賞し作家デビュー。『機動戦士ガンダムUC』のほか、主な著作は『亡国のイージス』『終戦のローレライ』『Op.ローズダスト』『人類資金』など。アニメ『機動戦士ガンダムUC』ではストーリーを担当する。

さん的にも「絶対的な存在がいい」ということだったので、劇中でもとんでもない描かれ方になっていますね（笑）。

―そのほかにもメカシーン全般は、最終章にふさわしい熱量を感じさせるところでしたね。

福井：まぁ今回も約1名がね（笑）。

―その約1名、玄馬宣彦さんの様子はいかがでしたか（笑）？

福井：我々も過去の経験から、玄馬さん対策を行ったんです。この作品は常にギリギリの尺で作っているんですが、玄馬さんに渡すといつもコンテがさらに膨らんで帰ってくる。毎回、それをどうやってやり繰りしようか……と繰り返してきたわけです。そこで今回は最初から玄馬さん用のパート……Gパートを明確に設定して、その中で納めてもらおうというやり方をとりました。最初は「5分ほしい」という話だったんですが、さすがにそれは難しかった。でも、そこから2分、3分とやり取りしているうちに、結局5分に近い状態になってしまった（笑）。

―G＝玄馬パートなんですね（笑）。

福井：最後に玄馬さんから上がってきたGパートのコンテを、全体のコンテに合体させればOK。最終回にして、やっと効率的なやり方を見つけられました。

―ネエル・アーガマの艦上戦闘あたりは、Gパートな雰囲気が漂いますが。

福井：そう、丸ごと玄馬さんの仕業です。本当は彼の中にはもっと大きなプランがあったみたいなんですが、さすがにそれを全部やったら期日までに完成しないから。ただ今回は誰にとってもやり残しがないようにという気分があったから、できるだけ実現しようという方向性でした。

濃密に描かれたフロンタルとの決着

―バナージとフロンタルの関わりは、小説よりもさらに密に描かれていると感じられました。特に2人が虚無へと到達するくだりは印象的です。

福井：ニュータイプが共鳴すると、宇宙にはないはずの風景が見えるっていうのが伝統じゃないですか。ただアムロとララァの共鳴とは違って、バナージとフロンタルの共鳴は少し禍々しい描写で拾っていますね。

―あのシーンは、2人の価値観の違いが明確になったという印象です。

福井：宇宙が始まってから終わるまでの間は、例えるなら人間の心臓の鼓動が「ドクン」とする程度のことであって、人間がその中で夢を見ようが、可能性を持とうが、1回の鼓動が終わってしまえば全部消えちゃうんだよ、と。それにこだわってもしょうがないというのがフロンタルの主張であり、それをわかるのがニュータイプだと彼は言うわけです。それに対してバナージは「それでも」と抵抗する。そのわずかな瞬間に、どれだけ存在の熱を放てるか、どれくらい足掻けるか。バナージとしては何の確信もないけれど、でも直感的に自分たちがここにいることに意味はあるはずだと、フロンタルを熱で押し返していったわけです。

―『逆襲のシャア』や『ガンダム』で描かれた時間の流れを辿って、宇宙世紀開闢へ至る流れは圧巻でした。

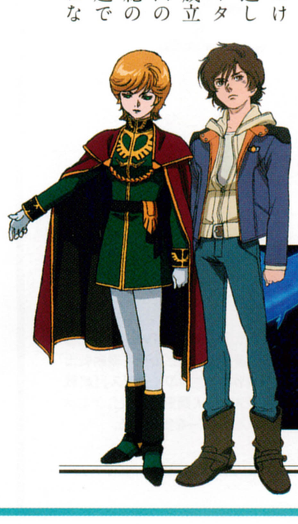
福井：宇宙世紀の映像を振り返って、そこで『ビギニング』を流したい……というのは、古橋さんのアイディアですね。ただでさえカロリーの高い作品なのに、「こんなに大変なことやるの？」って思いましたよ。ただこれで最後だから、もうみんな思い残しがないように全部やろうって。実際に映像で見たとき、それは正解だったなと思いました。

―一年戦争から続く時代の完結編という印象すら感じます。

福井：想像以上に終わったなという感じがしますね。ただ、80年代前半に自分たちが『ガンダム』や他のサンライズ作品から受けた「宿題」を回収するためには、これぐらいやらないとダメだったんでしょう。本当だったら、このあとも続けられるような終わらせ方にすべきでしょうけど、『機動戦士ガンダム』だって次につながるなんて思って作ってたわけじゃない。それなら一度出し切ったほうが、また新しいものが出てくるだろうしね。

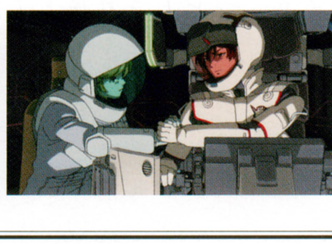
―アムロが脱出したア・バオア・クーの宇宙と、この作品の宇宙もつながっていると感じられたのは、そうしたバックグラウンドがあるからかもしれませんね。

福井：ニュータイプってとても便利な言葉で、いつか人間は進化して完全になれる、だからその前にどんな悲惨なことがあっても許容できる、なぜならこれは新生の前の陣痛だからだ……って劇構造を成立させてしまう力がある。『Z』などの続編には、そういう空気があったけど、それはどこかで大同小異の繰り返しになっている部分もある。今はニュータイプを掲げなくても、『ガンダム』は成立しているじゃないですか。それは間口の広さにもなったけど、今回は宇宙世紀の物語である以上、避けて通れない命題でした。小説に続いて二度も同じ結末にな



80年代前半に自分たちが受けた「宿題」を回収するには、これぐらいやらないとダメだった





←『ラプラスの箱』がどんなものでも、たとえ何が起きようとも、ミネバの元に必ず帰ってくる。二人が交わした約束は強いきずなとなって、ニュータイプの境地へ到達しかけたバナージを呼び戻す。それは拒絶ではなく、自分たちの力で可能性を見出そうという強い意志の現れだった。





➡かつて人の可能性を示したアクシズ・ショック。その奇跡を見ても、人は変わることを拒絶した。その憂いが怨念となって、フロンタルの自我となったのかは定かではない。だがフロンタルが感じた真理も、ニュータイプの一面だった。それを理解したからこそ、フロンタルの自我は「赤い彗星」のもとへと帰って行ったのかもしれない。



ここまで手描きでやりきった作品というのは もしかしたらこれが最後になるかもしれない

るわけだから、やっぱりこれしかなかったってことかな。

『ガンダム』を感じる もうひとつの試み

――アニメ化立ち上げから数えると5年以上に渡って制作の現場に関わられましたが、振り返ってみていかがですか？

福井：どの映画にしても、関わり方は変わらないです。ただ、微調整はアニメのほうが効くのは強く感じました。何しろ絵コンテの段階で8割方の完成形が想像できますからね。実写だと生身の役者さんに喋らせて得られるものが大きいわけですが、アニメの場合はみんなの頭の中にあるものをどれだけ具現化できるか、という作業になります。アニメーターさんは役者さんみたいなもので、100％こっちが想像したものが上がってくるわけではなくて。むしろ想像を超えるものが来たときに圧倒的な力が映像に宿るんだけど、それすらも最終的に調整できるのはアニメならではでしょうね。

――ストーリーという役職のイメージよりも、かなり広範囲に渡って携われています。

福井：『UC』に関しては、ストーリーという不思議な役職だったわけですけど、どこまで深く関わるかはケースバイケースです。これに関しては、言い出しっぺが自分ですからね。だからあとになって、「あそこでもっと強く言っておけばよかった」というような後悔や、申し訳なさみたいな気持ちを抱くようなやり方はやめようと思ったんですよ。過去の反省がいくつもありますから(笑)。やりきろうという気持ちは、とても強かったと思います。これだけ力を注いで、大の大人たちの時間を5年も吸い取っちゃったわけですからね。10代20代の5年と、40代50代の5年は比較になりません。もちろん反省は山ほどあるし、やりきれなかったこともあるにせよ、当初想定していたものはほぼ100％できたと思います。それを実現するためには、最低限これぐらいは関わらなければいけなかったという気持ちです。

アニメに感じた可能性 その思いと歩んでいく

――この5年間を振り返ってみると、『UC』の上映はファンにとって大きなお祭りになったのではないかと思います。それは当初の想定を超えた部分があると思いますが、いかがでしょうか？

福井：これは結果論でしかないんですが、当初の想定よりもロングスパンになったことで、なんとか脱落者を出さずに最後までこられたかなと思います。週刊、月刊単位で物を追えるのは20代までで、40代50代になるとアッという間に1ヵ月、2ヵ月と過ぎて行ってしまいますから。ただ、まったく同じことはもう二度とできないでしょうね。この作品は80年代当時のリアルロボットアニメの空気を解像度を上げて再現しつつ、アニメ的な妥協をいっさい拒んでSF大河ドラマを語りきるという試みをやってきたわけですが、とにかく大変で、実に5年以上の時間がかかってしまった。ここまで手描きでやりきった作品というのは、もしかしたらこれが最後になるかもしれません。この先『ガンダム』がフルCGになったら、おそらくそこから感じられる匂いも変わってくるでしょう。それはフィルムからデジタルになった時代の感覚に近いかもしれません。

――さまざまな意味でひとつの区切りとなる作品かもしれませんね。

福井：それは『ガンダム』の区切りというよりも、80年代前半にサンライズを中心として作られていたロボットアニメ作品……ロボットさえ出しておけばなんでもOKみたいな実験作品たちにとっての区切りと言えるかもしれません。これらの作品は、最低限おもちゃやプラモデルを売るという制約があったにせよ、アニメが実写と比肩する物語の発表媒体になれるかという可能性を秘めていたと思うんです。特にSFというジャンルでね。それが現代になって、ジブリ作品と萌えアニメが中心という状況になったとき、あのときの実験をもう一度やってみる価値はあるんじゃないかって。先行きが見えないという意味では、70年代や80年代の比ではないこの時代に、ニュータイプの意味をクソ真面目に追及してみる。マーケティング論は、完全に無視して作っていますからね。「おそらくいけるはず」という勘だけだった。それが蓋を開けてみれば、これだけの層がごっそりといたわけです。かつてアニメに豊穣の大地を夢見た人たちです。今後は『UC』を支持してくれた彼らと、どうやって歩んでいくかが課題になりますね。

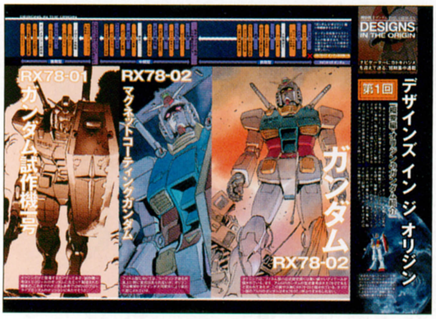
――今後、福井さんは『ガンダム』とどのように関わられていくのでしょうか？

福井：やりきったという感じですけど、まだもう少し頑張ります。前回まではイベント上映以前に「FILM & LIVE」などのイベントを行いましたが、今回はそういった催しはイベント上映後にやる予定です。楽しみにしていてください。

MOBILE SUIT GUNDAM
機動戦士ガンダム THE ORIGIN

TOPICS

2011年、連載にピリオドを打つと同時に、アニメプロジェクトの始動が発表され、『THE ORIGIN』は新たなステージに突入。本誌ではオリジナル短編の発表、関連企画の連載が始まり、2015年には待望のアニメ版がスタートした。



カトキハジメが『THE ORIGIN』メカの魅力に迫る「デザインズ イン ジ オリジン」

短期集中連載として、カトキハジメ氏による「デザインズ イン ジ オリジン」が連載開始。デザイナーとしての視点で漫画版『THE ORIGIN』のMSデザインについて検証していく。カトキ氏は後にアニメ版『THE ORIGIN』のMSデザインを担当し、現在はその成立過程を紐解く「ジ オリジン メカニカルアーカイブス」を連載中。

月刊ガンダムエース 2011年3月号（No.103）より連載





短編シリーズスタート!『アルテイシア0083』

完結からおよそ半年後の2012年1月号には、一年戦争終了後の世界を描いた短編シリーズがスタート。第一弾は、休戦協定から3年後の地球を舞台に、セイラ・マスの行方をカイ・シデンが追う「アルテイシア0083」。後にハヤトと共にアムロが日本を訪れる「アムロ0082」も発表され、ともに発売中のコミックス㉔巻に収録。

月刊ガンダムエース 2012年1月号（No.113）掲載



『THE ORIGIN』アニメプロジェクト始動

最終回本編に先駆け、ピンナップ記事での発表となったアニメプロジェクト始動の第一報。この時点では発表する媒体は未定だった。漫画原作者である安彦良和氏とプロジェクトを担当するサンライズ代表取締役がコメントを寄せているが、その中で安彦氏は映像化によって『THE ORIGIN』が「新しいスタンダードになるでしょう」と語っている。

月刊ガンダムエース 2011年8月号（No.108）掲載



『THE ORIGIN』星雲賞受賞!

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』が、2012年度星雲賞のコミック部門を受賞した。日本SF大会参加者の投票によって選ばれる同賞は、読者の支持が色濃く反映されることで知られている。安彦氏は1981年にもアート部門で受賞しており、二度目の快挙となる。

月刊ガンダムエース 2012年9月号（No.121）掲載



『機動戦士ガンダム THE ORIGIN I 青い瞳のキャスバル』スタート!

2015年2月、安彦良和氏が総監督を務めるアニメ版『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』が、ついにスタート。第一弾となる『青い瞳のキャスバル』は、全国13館の映画館でのイベント上映、有料配信を経て、DVD・BDで発売された。

2015年2月28日よりイベント上映開始

月刊ガンダムエース GUNDAM A TOPICS

10周年を迎えて心機一転、『機動戦士Zガンダム Define』をはじめ、次の10年を担う大型企画に次々と着手。また『THE ORIGIN』に続いて本誌で連載を開始した『機動戦士ガンダムさん』がアニメ化された。



異例のヒット商品を開発した社長に直撃!
時事 "ザクとうふ"の相模屋食料に潜入!

誰も想像だにしなかったガンダムと豆腐のコラボレーションが実現。100万丁超えのヒット商品となった枝豆味の「MS-06ザクとうふ」を開発した、相模屋食料株式会社社長の鳥越淳司氏に取材を敢行。何でも鳥越社長自身が大のガンダムファンで、同商品も氏の発案によるものとのこと。後に「MSM-07 鍋用!! ズゴックとうふ」や「MA-08 ビグ・ザムとうふ」などのシリーズ商品も発売された。

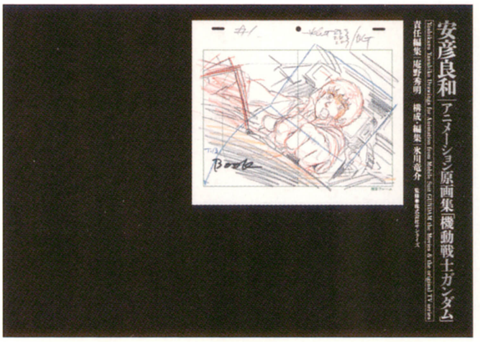
月刊ガンダムエース 2012年9月号(No.121)掲載



刻の涙を見る?
漫画『機動戦士Zガンダム Define』

『THE ORIGIN』完結と号を同じくして、北爪宏幸氏による『機動戦士Zガンダム Define』が連載開始。前史にあたる『C.D.A.』のキャラクターや新規に設定されたMSが登場するなど、『THE ORIGIN』同様、オリジナル要素あふれる展開で、"Z世代"のファンから熱い支持を受けている。

月刊ガンダムエース 2011年8月号(No.108)より連載



今よみがえる幻の"安彦画"
画集 安彦良和 アニメーション原画集「機動戦士ガンダム」

テレビシリーズおよび劇場版『機動戦士ガンダム』制作時に安彦良和氏が描いたアニメーション原画(第一原画、修正原画、レイアウトなど)を多数収録。最新の印刷技術を導入して、描線の微妙な筆圧まで再現するほど、徹底的にクオリティにこだわった記念碑的一冊。庵野秀明氏が責任編集を務め、氷川竜介氏が構成・編集を担当。

2013年5月発売

サンライズさん、本当にいいんですか?
時事 ガンダムさん 祝! アニメ化

2014年、創刊号に掲載されて以来、気がつけば最長連載作品となった『機動戦士ガンダムさん』が、まさかまさかのアニメ化! ちなみに古谷徹氏、潘恵子氏もナレーションで参加。

月刊ガンダムエース 2014年8月号(No.144)掲載



もうひとつの「逆シャア」
漫画 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン

本誌創刊13周年記念作品として、さびしうろあき氏と柳瀬敬之氏による『逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン』の連載がスタート。本作は映画『逆襲のシャア』の脚本第一稿を元に富野由悠季監督が書き下ろした小説を原作とするもので、映画本編とは登場人物や設定が異なっている。本作には漫画初登場となる出渕裕氏によるMSナイチンゲールが登場するが、本作の企画と並行して模型化が進められており、同年9月にはRE/100シリーズ第一弾として同機のガンプラが発売された。



月刊ガンダムエース 2014年8月号(No.144)より連載

DOCUMENT OF GA

BEST SELECTION 2001-2015

月刊ガンダムエース2015年8月号特別付録